

Coleccionable Especial

La historia de Hobby Consolas

25
AÑOS
1991-2016

Número 8 - **2006-2007**

HOBBY CONSOLAS

CURIOSIDADES



**MOMENTOS
IRREPETIBLES**

**TAL
COMO
ÉRAMOS**



ASÍ JUGÁBAMOS

**¡A TOPE
CON Wii!**

Las consolas nos descubren el lado más social y familiar de los videojuegos

LOS JUEGAZOS DE 2006/7

- **Final Fantasy XII**
- **God of War 2** • **Super Mario Galaxy** • **Halo 3** • **Zelda Twilight Princess**
- **Zelda Phantom Hourglass** • **GTA Vice City Stories** • **PES 2008**
- **FIFA 08** • **Metal Gear Solid 3 Subsistence**

EXCLUSIVA GAME

PES 2017

PRO EVOLUTION SOCCER



LLÉVATE CON TU RESERVA
UNA CAMISETA EXCLUSIVA
DE REGALO



PROMOCIÓN LIMITADA A 3.000 UDS.



CONSIGUE **SÓLO EN GAME** LA EDICIÓN BARÇA AL MISMO PRECIO QUE LA EDICIÓN NORMAL QUE INCLUYE:

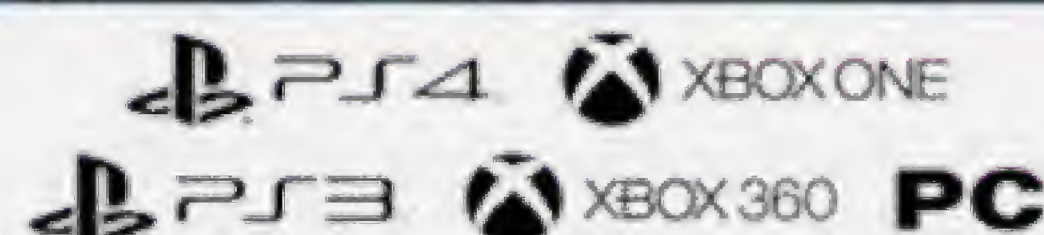
- JUEGO COMPLETO PRO EVOLUTION SOCCER 2017
- CAJA METÁLICA
- CONTENIDO EXTRA:
 - CAMPAÑA ESPECIAL PARA LOS PRIMEROS USUARIOS QUE SE REGISTREN.
 - KIT DE INICIO DE MYCLUB.
- CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO.

EDICIÓN BARÇA SÓLO DISPONIBLE EN PS4.



CAPTURE
LA RESERVA

DISPONIBLE EN:



FECHA ESTIMADA
DE LANZAMIENTO

16 SEPT

TU MEJOR OPCIÓN **DE RESERVA**
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

un auténtico equipazo

Estos fueron los intrépidos redactores que se encargaron de sacar adelante los 24 números de esta etapa de la revista.



MANUEL DEL CAMPO siguió al frente de la dirección de la revista. ¡Todo un clásico!



JAVIER ABAD se convirtió en subdirector de la revista, lo que aumentó sus responsabilidades.



DAVID MARTÍNEZ ascendió a jefe de sección. Ya no había quién le tosiera.



SERGIO MARTÍN vivió su última etapa como redactor de la revista antes de abandonarla.



DANIEL QUESADA pasó a formar parte de la redacción de Hobby Consolas. ¡Se lo merecía!



DAVID ALONSO continuó al pie del cañón durante esta etapa. Todo un irreductible.



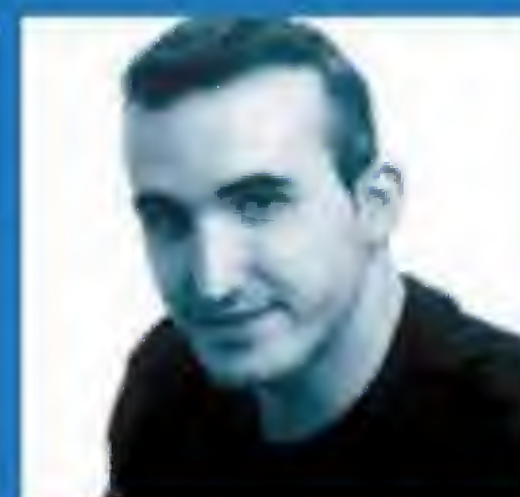
MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ se despidió en esta época, pero lo hizo con grandes análisis.



JOSE MANUEL MARTÍNEZ también nos dijo adiós, pero colaboró en varios números.



FCO. JAVIER GAMBOA no falló ni un solo mes a la cifa de sus geniales viñetas consoleras.



GABRIEL PICHOT siguió devorando juegos deportivos como si no hubiera un mañana.



ROBERTO AJENJO se desligó definitivamente de la revista en esta época. ¡Un grandel!



CARLOS VILLASANTE entró a formar parte del equipo de colaboradores en esta época.



CARLOS HERGUETA fue otro de los nuevos fichajes para el equipo de redacción.



MARIO JIMÉNEZ completó el plantel de nuevas incorporaciones. ¡Sangre fresca y de calidad!

echando. la vista atrás...

Una nueva y prometedora época acababa de nacer en el mundo de las consolas. ¡Y no éramos capaces de imaginar todo lo que darían de sí aquellas inolvidables máquinas!

¡Ya estamos todos!

Si en el anterior número de este suplemento asistimos al arranque de una nueva era gracias a la llegada de Xbox 360, en el que tenéis en vuestras manos vamos a revivir el período de asentamiento de esta épica batalla, en la que las otras dos contendientes, Wii y PlayStation 3, por fin mostraron sus cartas y dieron pie a una apasionante séptima generación de consolas, considerada por muchos como la mejor de la historia de estas máquinas que llevan acompañándonos desde hace más de 40 años.

Celebrando nuestro 15 aniversario en compañía

En esta etapa, que coincide con el decimoquinto aniversario de Hobby Consolas, también marcó un punto de inflexión en el sector que lo cambiaría para siempre: la proliferación de propuestas cada vez más "sociales". Consolas como Wii o DS, junto a títulos como Guitar Hero, marcaron una nueva hoja de ruta que fue seguida por primera vez por miles de personas que, anteriormente, no habían mostrado ningún interés por los videojuegos para consola, algo que contribuyó enormemente a expandir unas máquinas que, de una vez por todas, ya no eran consideradas "juguetes para niños" y se habían convertido en las reinas del salón de millones de hogares en todo el mundo. Quizás en aquella época no éramos del todo conscientes, pero sin estas consolas los videojuegos nunca habrían sido lo que son hoy en día. ¡Gracias a todas!



04 TAL COMO ÉRAMOS

Presumir de iPhone, ir al cine a ver 300 o descubrir Twitter por primera vez. ¡Así vivimos estos dos años en España!

06 ASÍ JUGÁBAMOS

Por fin, Wii y PS3 acompañaron a Xbox 360, PSP y DS en los albores de una increíble generación de consolas.

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

¡Menudos juegazos recordamos este mes! Atentos a todo lo que dio de sí este inolvidable período en el sector.

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA

Fotos impagables, concursos increíbles, polémicas... ¡No os perdáis los momentos más curiosos de la revista!

26 TODAS LAS PORTADAS

No podían faltar. Aquí recordamos las 24 portadas que dieron "vidilla" a esta época.

30 ASÍ LO VIVIMOS

David Alonso, uno de nuestros colaboradores más veteranos, nos cuenta cómo ha vivido sus 16 años en Hobby Consolas.

sumario

1

La entrada en vigor del carné de conducir por puntos cambió para siempre la regulación vial en España.



2

¿Cortado,
con leche,
solo o en la
calle?

PROHIBIDO
PROHIBIR

NO a la prohibición total de fumar en
terraceas y terrazas
www.prohibidoprohibir.org

Algo parecido sucedió con la Ley Antitabaco, que prohibió fumar en ciertos espacios públicos.

9

En 2006 la Unión Astronómica Internacional decidió que Plutón ya no fuera considerado un planeta de nuestro sistema solar.



6

El cabezazo de Zidane a Materazzi fue tan comentado como parodiado en todo tipo de medios.



8

Daniel Craig se estrenó como James Bond en Casino Royale. ¡Y nos convenció a todos!



11

El "cheque bebé" inspiró esta polémica portada de El Jueves, que tuvo que ser sustituida.

4

Su mensaje era polémico, pero ¿quién no cantó alguna vez el "Amo a Laura"?



10

El café se le indigestó a Zapatero cuando tuvo que hablar de su precio en "Tengo una pregunta para usted".



15

Monsoon, de Tokio Hotel, fue una de las canciones que más sonó en radio y televisión en 2007.



14

Los Soprano, considerada una de las mejores series de la historia, puso fin a 6 temporadas alucinantes con su último episodio.



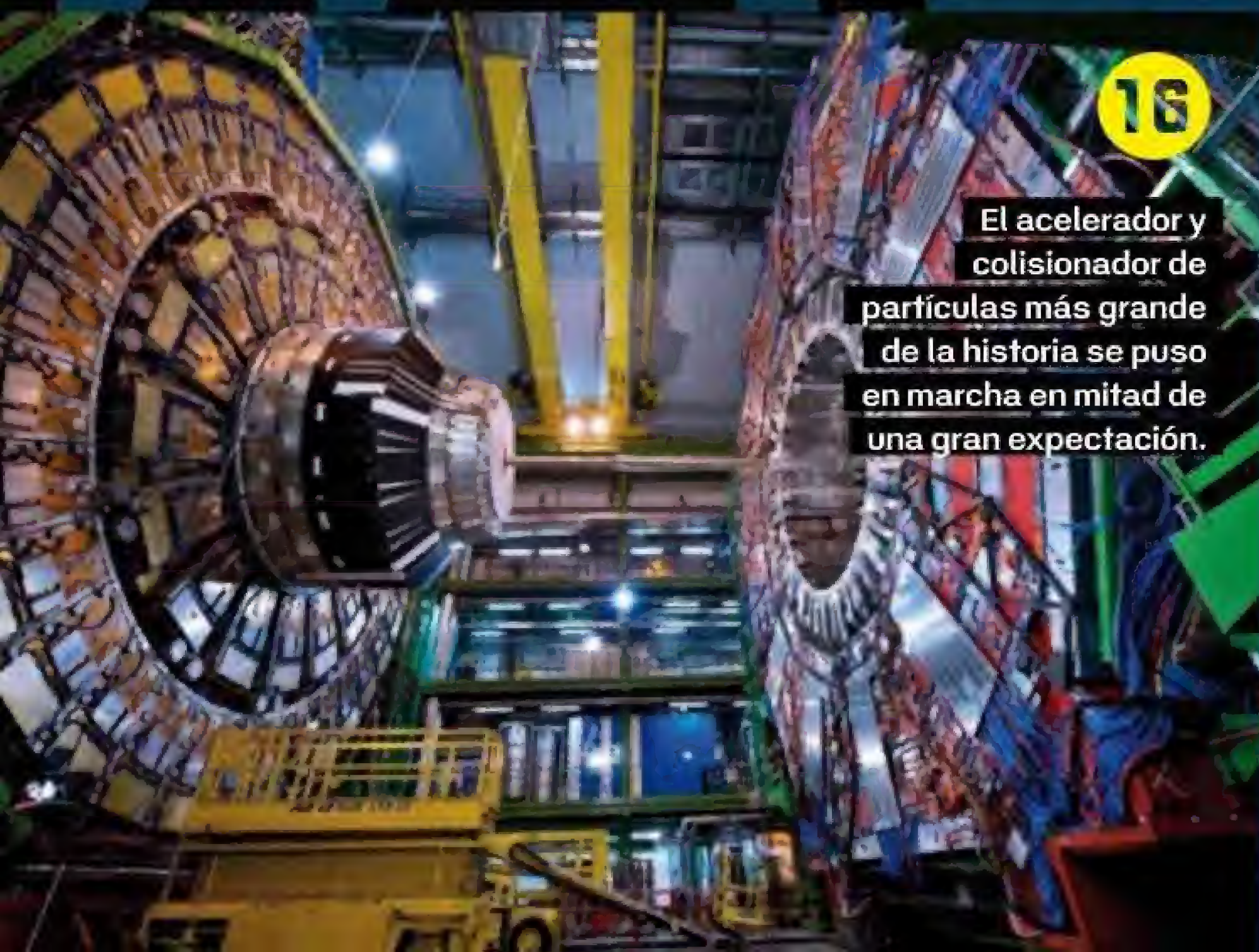
12

El Caso Malaya destapó un entramado de corrupción en Marbella que salpicó a personalidades.



16

El acelerador y colisionador de partículas más grande de la historia se puso en marcha en mitad de una gran expectación.



17

Apple presentó la primera versión de iPhone, su teléfono móvil "inteligente".

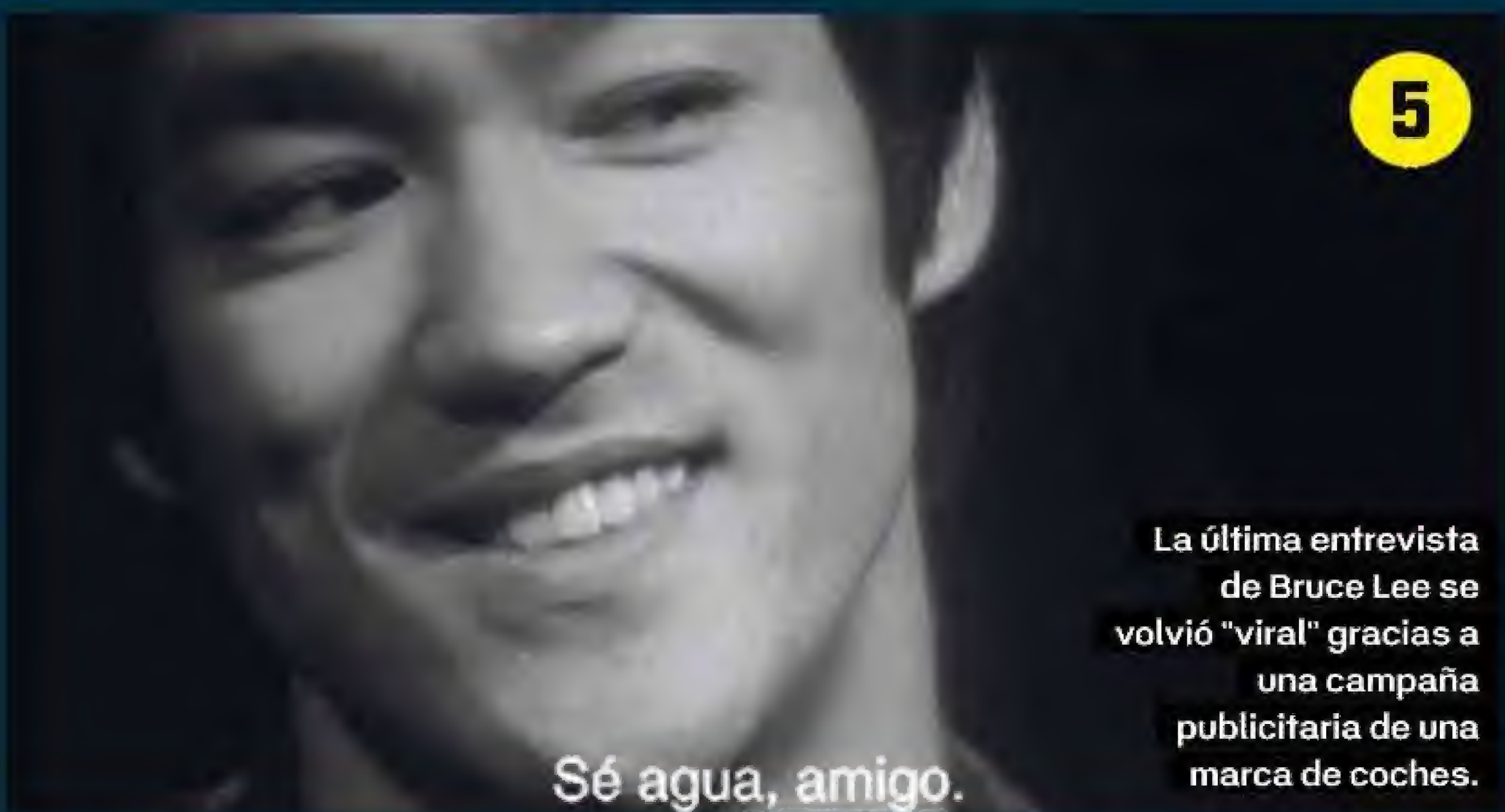




En el año 2006
La Sexta comenzó
de forma oficial
a emitir su
programación en
España.

laSexta

3



5

La última entrevista
de Bruce Lee se
volvió "viral" gracias a
una campaña
publicitaria de una
marca de coches.

Sé agua, amigo.



7

La Selección Española
se proclamó campeona
del mundo en 2006 con
un inmenso Pau Gasol
como líder.



18

El estreno de 300, de Zack Snyder, nos hizo
sentir como auténticos espartanos luchando en
el paso de las Termópilas. ¡Au, au, au!



13

En 2007 Twitter
empezó a ganar
mucho popularidad
entre los usuarios.

be water, my friend

Un anuncio de 2006 popularizó el consejo de Bruce Lee que nos decía que vaciásemos la mente y fuésemos como el agua. ¡No nos vino nada mal con todo lo que pasó en España!

Los años 2006 y 2007 fueron muy intensos para el mundo en general y para España en particular, que vivió unos cambios y sucesos que dieron muchísimo que hablar.

2006 y sus leyes

La entrada en vigor del carné de conducir por puntos 1 fue uno de los temas candentes del año, que solo rivalizó en repercusión con la puesta en marcha de la Ley Antitabaco 2. Ambas nuevas normativas coparon innumerables páginas de los diarios y horas de informativos, como el de La Sexta 3, canal de televisión que nació ese mismo año en medio de una España dividida entre los discutían las nuevas normativas y los que se quitaban de rollos cantando el "Amo a Laura" 4... que también tuvo su polémica.

Menos mal que Bruce Lee hizo un llamamiento a la calma con su popular frase "Be water, my friend" 5... aunque parece que el mensaje no caló a todos por igual y nos quedamos un poco de piedra con el cabezazo de Zidane a Materazzi 6 en la final del Mundial de Alemania. Mucho mejor recuerdo nos dejó el otro gran Mundial del año, el de baloncesto, en el que España se proclamó campeona 7 gracias a un equipazo liderado por un enorme Paul Gasol, el "James Bond" de la selección que nada tenía que envidiar a un Daniel Craig 8 que se estrenaba de forma brillante

como nuevo 007 en un sistema solar en el que, de repente, Plutón ya no era un planeta 9. Y lo decían ahora, ¡con lo que nos costó aprenderlos de carrerilla en el colegio!

Un 2007 muy cafetero

El nuevo año también vino calentito como el café... que pagaba Zapatero 10 a 80 céntimos. El desliz del "presi" fue tan comentado como la polémica portada de El Jueves 11, "amenizada" por Felipe y Letizia, y como el escándalo de Marbella, con Julián Muñoz e Isabel Pantoja 12 acumulando titulares y opiniones a través de una nueva aplicación llamada Twitter 13, que empezaba a despuntar.

La inmediatez de sus 140 caracteres nos permitió comentar otros temas mucho más interesantes, como el último capítulo de Los Soprano 14, familia a la que -por cierto- muchos nos encomendábamos cada vez que sonaba (¿otra vez?) Monsoon, de Tokio Hotel 15, la canción de moda en aquel momento. A ver, tampoco era para meter al grupo en el Colisionador de Hadrones 16, pero sí que éramos reticentes a llevarla en la lista de canciones de nuestro iPhone 17, el flamante móvil presentado por Steve Jobs en una "keynote" que hizo tanto ruido como las batallas de 300 18. Ay si los espartanos hubieran sabido que sus descendientes se convertirían en hipsters...

XBOX

FABRICANTE: Microsoft ● N° DE BITS: 128 bits
● SOPORTE: DVD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2002 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 479€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 25 millones

Con Xbox 360 a pleno rendimiento, Microsoft retiró toda clase de apoyo a su anterior máquina, por lo que la consola se nutrió exclusivamente de los desarrollos multiplataforma de diferentes "third parties", lo que prácticamente obligó a sus poseedores a dar el salto a la nueva generación si lo que buscaban eran nuevas experiencias.

La primera consola de Microsoft siguió recibiendo juegos, pero su presencia fue escasa.

unas consolas más sociales

Jugar a los bolos en una fiesta en casa, compartir partidas a *Brain Training* con nuestros padres, conocer gente por internet y montar equipos para jugar online... ¡unidos por las consolas!

algo estaba cambiando en el sector de los videojuegos. Poco a poco, las consolas se estaban convirtiendo en un auténtico fenómeno de masas que cada vez atraía con más fuerza a todo tipo de personas.

Pero PS2 se resiste a decir adiós

La llegada de Wii, la popularización de Nintendo DS y el estreno de PS3 en España marcaron profundamente esta época, que transformó para siempre el sector de los videojuegos a nivel global. Pero, sin duda, no podemos empezar a hablar de

De las "grandes" consolas de la anterior generación, solo PS2 consiguió mantener el tipo en número de lanzamientos, mientras que Xbox y GameCube fueron relegadas a un segundo plano

esta etapa sin destacar una consola que, pese a su "veteranía", fue la más prolífica en lo que a lanzamientos se refiere. Y es que, mientras sus competidoras directas, Xbox y GameCube, apenas recibieron nuevos títulos, PS2 siguió rindiendo a un nivel increíble, sorprendiéndonos cada mes un amplio surtido de juegos repletos de calidad.

Una transición inevitable

Sin embargo, y aunque PS2 parecía ajena a ello, el futuro de los videojuegos ya había llegado. ¡Y era realmente apasionante! Por un lado, Xbox 360, que tuvo un estreno irregular, empezó a demostrar cada vez con más fuerza que era una máquina muy superior a todo lo visto anteriormente y, gracias a su enorme potencia y características online, puso en el mercado auténticos pelotazos, como *Halo 3* o *Bioshock*, que -por fin- justificaban la llegada

GAMECUBE

FABRICANTE: Nintendo ● N° DE BITS: 128 bits
● SOPORTE: Discos GOD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2002 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 199€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 22 millones

La morada de Nintendo siguió en el mercado, pero apenas recibió novedades. Para que os hagáis una idea, en esta etapa solo 5 juegos exclusivos para ella fueron analizados en Hobby Consolas. Eso sí, la máquina tenía un catálogo de lo más atractivo a sus espaldas y, además, nos dijo adiós de forma definitiva por todo lo alto: ni más ni menos que con el maravilloso *The Legend of Zelda Twilight Princess*. ¡Qué maravilla!

La llegada de Wii relegó a GameCube a un segundo plano. Recibió muy pocos lanzamientos.



Por su nueva propuesta, **Wii se convirtió en un fenómeno social** que llamó la atención de medio mundo

Pese a su "veteranía", PlayStation 2 siguió siendo la consola más prolífica.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: Sony ● N.º DE BITS: 128 bits
● SOPORTE: DVD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2000 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 74.990 Pesetas
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 160 millones

Con más de 7 años a la espalda, y con su sucesora ya en el mercado, PS2 siguió siendo la máquina favorita de un gran número de usuarios y desarrolladores, quienes se mostraban muy reacios a abandonar a una consola que parecía no conocer límites y que, además, contaba con un brutal parque de máquinas instalado en todos los mercados. Esto hizo que PS2 viviera una increíble "recta final" de su prolífica vida.



En este reportaje os dimos nuestras impresiones sobre nuestra primera partida con Wii. ¡Nos encantó!

de fiesta con wii

Las enormes posibilidades del nuevo sistema de control que proponía Wii, junto a su genial campaña publicitaria de lanzamiento, hicieron que la nueva máquina de Nintendo se convirtiese en objeto de deseo de gran parte de los jugadores habituales, pero también de personas que, en muchos casos, sabían poco a nada de consolas. Muchos de sus juegos estaban pensados para que cualquiera, independientemente de su experiencia "a los mandos", pudiese disfrutar de unas intuitivas partidas con un fuerte componente multijugador, lo que hizo que esta pequeña máquina se convirtiese en indispensable si queríamos organizar fiestas molonas en casa. ¿Quién no se ha echado unas risas jugando "a los bolos" con rivales insospechados?

Wii consiguió "resucitar" algunos géneros gracias a su nuevo control, como los juegos de pistola.

Reinventando la forma de jugar



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

El pasado 9 de diciembre Wii, la nueva consola de Nintendo, llegó a nuestro país. Y es un momento emocionante para celebrar por todo lo alto. Porque, aunque siempre es una gran noticia para los aficionados a los videojuegos que aparece una nueva consola, y más si es que está dentro de una nueva generación, en este caso, además, nos encontramos ante una máquina revolucionaria, que viene a renovar una experiencia que muchos refutaban los videojuegos. Desde luego, hay que aplaudir la innovación y la valentía de la compañía japonesa al desmarcarse totalmente del concepto de consola que hemos conocido desde finales de los 80 y por el que siempre se han ido dando los primeros pasos, con sus consolas de 8 bits, 16 bits, 32 bits, etc. Pero lo que es seguro es que, tras la aparición de Wii, el mundo de los videojuegos ya nunca será el mismo.

Wii nos ofrece una nueva experiencia en nuestra relación con los videojuegos

Apunta, dispara y juega

El anuncio del nuevo «Resident Evil Umbrella Chronicles» para Wii ha vuelto a poner de moda los juegos de disparos. Y nosotros hemos aprovechado para mostraros una "retrospectiva" con los títulos (y también armas) que más han influido en este género durante los últimos años.

CONSOLAS ARMADAS Y NADA PELIGROSAS



La nueva forma de jugar que proponía Wii supuso una auténtica revolución, tanto el modo de control, que rompía con todo lo visto anteriormente, como en la forma en la que cambió para siempre nuestra relación con los videojuegos.

jugando en familia

No solo Wii contribuyó a que los videojuegos se "expandieran" y que, poco a poco, fueran creciendo para convertirse en todo un fenómeno social que atraía cada vez a más y más gente. A las propuestas que ya existían anteriormente, como *SingStar*, se unieron innumerables títulos de corte "social" que llamaban la atención del gran público. Desde concursos de televisión para jugar con familia o amigos, como *Buzz* para PlayStation 2, a periféricos en forma de instrumento musical que nos permitían, por un momento, sentirnos como auténticas estrellas del rock... aunque no hubiésemos tocado una guitarra en la vida. ¡Quién podía resistirse a una experiencia así!



Xbox 360
consiguió
despegar de forma
definitiva en esta
época gracias a
grandes juegos.

XBOX 360

FABRICANTE: Microsoft ● CPU: IBM Xenon
● SOPORTE: DVD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2005 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 87 millones

El despegue definitivo de Xbox 360 se produjo durante esta etapa gracias a la llegada de un gran número de títulos que, por fin, demostraban que el cambio generacional estaba totalmente justificado. Juegazos de la talla de *Mass Effect*, *Forza Motorsport 2* o *Bioshock* eran por sí solos motivos más que suficientes para que corriéramos a nuestra tienda favorita para hacernos con una flamante 360.

El gran nivel de sus juegos hizo de Xbox 360 la consola favorita de gran parte de los jugadores

nacen nuevas sagas

La gran potencia de las consolas de nueva generación permitía a los desarrolladores dar vida a proyectos cada vez más ambiciosos, que antes resultaban casi imposibles debido a las limitaciones técnicas. Este "nuevo mundo" abrió las puertas a un enorme número de nuevos personajes y universos que, con el tiempo, se convertirían en algunas de las sagas más importantes de la historia "moderna" de los videojuegos.

NOVEDADES Xbox 360



UN JUEGO "GALÁCTICO"

MASS EFFECT

Preparaos para vivir una apasionante aventura, repleta de acción, venganza y traiciones que nos lleva a recorrer los planetas más recónditos del universo.

El destino del universo depende de un solo jugador. Con una "galaxia" enorme, una campaña emocionante y un mundo con un clima dramático, el juego de Xbox 360 es un auténtico fenómeno. A partir de aquí, el jugador se enfrenta a una serie de desafíos que lo llevarán a descubrir los secretos del universo.

REPORTAJE

XBOX de Barcelona





Guitar Hero supuso una auténtica revolución en los juegos musicales. Esta es la versión de la guitarra que salió junto al primer juego.

una consola que se convirtió en el producto estrella de las navidades de 2006. Razones para alcanzar este hito, desde luego, no le faltaron. Y mucho menos jugazos, algunos tan inolvidables como *The Legend of Zelda: Twilight Princess* o *Super Mario Galaxy*. ¡Un estreno inmejorable!

El turno de PlayStation 3

Poco más de 3 meses después del lanzamiento de Wii en España, en marzo de 2007, Sony ponía a la venta en España su flamante PS3, de la que ya sabíamos casi todo gracias a los extensos reportajes que os ofrecimos sobre ella desde su estreno en Japón en noviembre de 2006. Tras el arrollador éxito de PS2, los inicios de PS3 fueron mucho más complicados de lo esperado, sobre todo para la propia Sony. El elevado precio de la consola, que se acercaba peligrosamente a los 600€, unido a un discreto catálogo de lanzamiento y, sobre todo, a la popularidad de Wii y a la genial salud de la que gozaba Xbox 360, que -además-



El mando de Wii mantuvo su compatibilidad con Wii U.

Existieron 3 versiones de GBA. El modelo SP fue uno de los más populares.

Wii

FABRICANTE: Nintendo
● CPU: IBM Broadway ● SOPORTE: DVD
● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2006 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 102 millones

La revolución que Nintendo llevaba meses anunciando desembarcó en España de forma oficial el 8 de diciembre de 2006. Tras muchos meses de espera e incontables de rumores, por fin pudimos llevarnos esta genial máquina a casa y -con ella- descubrir una nueva forma de disfrutar de los juegos, en la que el tradicional pad daba paso a un mando con sensor de movimiento, lo que multiplicaba la sensación de inmersión y abría las puertas de los videojuegos a todo tipo de personas.

GAME BOY SP

FABRICANTE: Nintendo ● N° DE BITS: 32 bits
● SOPORTE: cartucho ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2002 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 25.000 Pesetas
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 81 millones

Final Fantasy V, que analizamos en el número 187 de la revista, fue el último gran juego que recibió Game Boy Advance. Nintendo ya estaba totalmente volcada con DS, y fue poco a poco dejando de lado a su anterior portátil hasta que, al final, la "dejó morir" de forma definitiva. Sin duda, una de las mejores consolas portátiles de la historia de los videojuegos, que perdurará siempre en nuestra memoria.



Sagas tan potentes en la actualidad como *Assassin's Creed* o *Uncharted* recibieron su primera entrega durante esta etapa, que brilló gracias a la gran potencia de las nuevas consolas y a la inspiradísima creatividad de los desarrolladores.



INFIERNO BAJO EL AGUA BIOSHOCK

Lo que fue una gran civilización ahora es un montón de ruinas sumergidas, de las que debemos huir con nuestro arsenal y un cuerpo genéticamente mejorado, que nunca viene mal.

EL AÑO DE SU APARICIÓN BIEN SE LE LLAMA ESTRELLA EN EL OCEANO, y en esta categoría hay un subgénero: el juego de acción. La única posibilidad de sobrevivir es en la jungla, donde los jugadores se enfrentan a una serie de enemigos que van desde los más simples hasta los más complejos. El juego de acción es el más popular de los videojuegos, y es el más rentable para los desarrolladores. El juego de acción es el más popular de los videojuegos, y es el más rentable para los desarrolladores. El juego de acción es el más popular de los videojuegos, y es el más rentable para los desarrolladores.



Poner a decenas de estos zombis de forma simultánea en pantalla fue solo posible a estas nuevas máquinas.

AMANECEER DE LOS MUERTOS DEAD RISING

EL CENTRO COMERCIAL DE WILLAMETTE, en el estado de California, es el escenario de la historia de Dead Rising. El juego de acción es el más popular de los videojuegos, y es el más rentable para los desarrolladores. El juego de acción es el más popular de los videojuegos, y es el más rentable para los desarrolladores. El juego de acción es el más popular de los videojuegos, y es el más rentable para los desarrolladores.

NINTENDO DS

FABRICANTE: Nintendo ● N.º DE BITS: 32 bits
● SOPORTE: cartucho ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2005 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 149.95€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 155 millones

Nintendo DS Lite fue el nombre que recibió el rediseño de una portátil que, desde su lanzamiento, gozó de un éxito inusitado. Sin ir más lejos, DS Lite consiguió vender 200.000 unidades en Europa en tan solo 10 días, cifras que contribuyeron a hacer de DS la consola más vendida de la historia. Este nuevo modelo mantenía las características de la máquina original, pero reducía considerablemente su tamaño.

Además de un menor tamaño y peso, DS Lite también varió ligeramente la posición de algunos de sus botones.

PSP

FABRICANTE: Sony ● N.º DE BITS: 128 bits
● SOPORTE: Discos UMD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2005 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 80 millones

La portátil de Sony recibió en esta época un elevado número de juegos de enorme calidad que sorprendían por su fantástica factura técnica. Títulos como *Tekken Dark Resurrection*, *Street Fighter Alfa 3 Max* o *Grand Theft Auto Vice City Stories*, fueron claves a la hora de popularizar una increíble máquina repleta de posibilidades y capaz de correr unos juegos como nunca anteriormente habíamos visto en una consola portátil.

La primera versión de PS3 tenía un disco duro de 60 GB y era retrocompatible con PS2.

se podía conseguir fácilmente por menos de 399€, fueron factores que lastraron fuertemente el despegue de una consola que, sin lugar a dudas, era un auténtico prodigio tecnológico, con enormes capacidades multimedia que le permitían, por ejemplo, reproducir películas en el novedoso formato Blu-Ray, pero que no fueron suficientes para que, en 2007, fuera siempre un paso por detrás de sus fuertes competidoras.

¿Quién no quiere una DS?

Todo lo contrario que a PS3 le sucedió a DS, que en esta época no solo siguió con su increíble ritmo de ventas, sino que además logró convertirse aún más en objeto de deseo de la mayoría de "jugones" habituales y, lo que era todavía más alucinante, de personas de toda edad, condición y relación con el mundo de los videojuegos. Sus nuevas propuestas, como *Brain Training* o *Animal Crossing*, unidas a anteriores pelotazos de la talla de *NintenDogs*, contribuyeron de forma decisiva a expandir los videojuegos entre un gran público que, gracias a otros fenómenos del momento, como Wii o *Guitar*

aprende con nds

Una de las primeros "géneros" que Nintendo DS puso de moda fue el de los juegos que aseguraban ayudarnos a mejorar nuestra inteligencia. Títulos como *Brain Training* causaron auténtico furor e "inspiraron" una avalancha de propuestas

similares. Esta nueva jugada maestra de Nintendo consiguió que su nueva portátil se convirtiese también en una genial "herramienta" de aprendizaje para niños, e incluso como un regalo perfecto para los padres o abuelos.





La gran potencia de PSP hizo posible que disfrutáramos de increíbles juegos portátiles.

avalancha de juegos bélicos

Una de las temáticas con más representación durante esta época de la revista fue la de los juegos basados en conflictos bélicos. En su mayoría, se trataron de títulos de acción en primera persona ambientados en la Primera o Segunda Guerra Mundial, pero también llegaron muchos otros con distintas propuestas "guerreras". Desde enfrentamientos menores, pero documentados históricamente, a batallas totalmente ficticias, los amantes de este género vivieron una verdadera época dorada en la que se hacía muy difícil seguir el ritmo al elevado número de títulos bélicos que llegaban a la gran mayoría de las plataformas.

Su elevado precio y reducido catálogo de salida **lastró el despegue de PlayStation 3**, al que también frenó la fortísima competencia de Xbox 360 y Wii

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: Sony ● CPU: Cell Broadband Engine
● SOPORTE: Blu-Ray ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2007 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 599€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 86 millones

La nueva bestia de Sony se hizo mucho de rogar, pero por fin el 23 de marzo de 2007 los compradores españoles pudimos hacernos con ella de forma oficial. Con un precio recomendado de 599€, PlayStation 3 incluía de serie una unidad Blu-Ray, disco duro de 60 GB, conectividad Wifi y retrocompatibilidad con los juegos de PS2. Ahora sí que sí... ¡ya estábamos todos!

Hero, cada vez mostraban más interés por unas "maquinillas" que, en algunos casos, les habían pasado siempre desapercibidas.

PSP, en muy buena forma

Pese a que competir con la que "estaba liando" DS era misión casi imposible, la portátil de Sony vivió una genial época durante 2006 y 2007, recibiendo muchos juegos de gran calidad, y el apoyo de incondicional de una parte de los "jugadores de siempre", que veían con reticencia como su ocio predilecto se iba poco a poco convirtiendo en un fenómeno de masas, una situación que empezó a popularizar términos que "dividían" a la comunidad de jugadores entre los "gamers", o jugones de toda la vida, y "casuals", aquellos que se iniciaban en el mundo de las consolas gracias a propuestas "de moda". Sea como fuere, el caso es que el tiempo ha demostrado que esta "casualización" del sector fue muy beneficiosa y que, en parte gracias a ella, los videojuegos por fin han adquirido el reconocimiento y la relevancia que siempre han merecido, ¿no os parece?

Call of Duty o Medal of Honor fueron algunas de las sagas que estrenaron nuevas entregas.



NOVEDADES PS2 - Xbox



NOVEDADES PlayStation 2



NOVEDADES PSP



La guerra en todas sus variantes estuvo fuertemente representada en esta etapa. Algunos títulos estaban más enfocados a la acción pura y dura, mientras que otros apostaron por un planteamiento mucho más táctico y estratégico.



El sistema de combate recibió una profunda renovación para hacerlo más dinámico.

Attack	G Vaan	HP 357 805
Attack	G Basch	1078 1078
ACTION	Cure	G Ashe
Attack	G Vossler	HP 577 577



1 la fantasía se renueva final fantasy xii

La saga de rol más emblemática de Square nos regaló juegos inolvidables en PS2, consola que, en 2007, daba sus últimos coletazos de vida. Pero, antes de "irse" para siempre, demostró por qué era una máquina "de fantasía".

Final Fantasy se despidió de PS2 a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

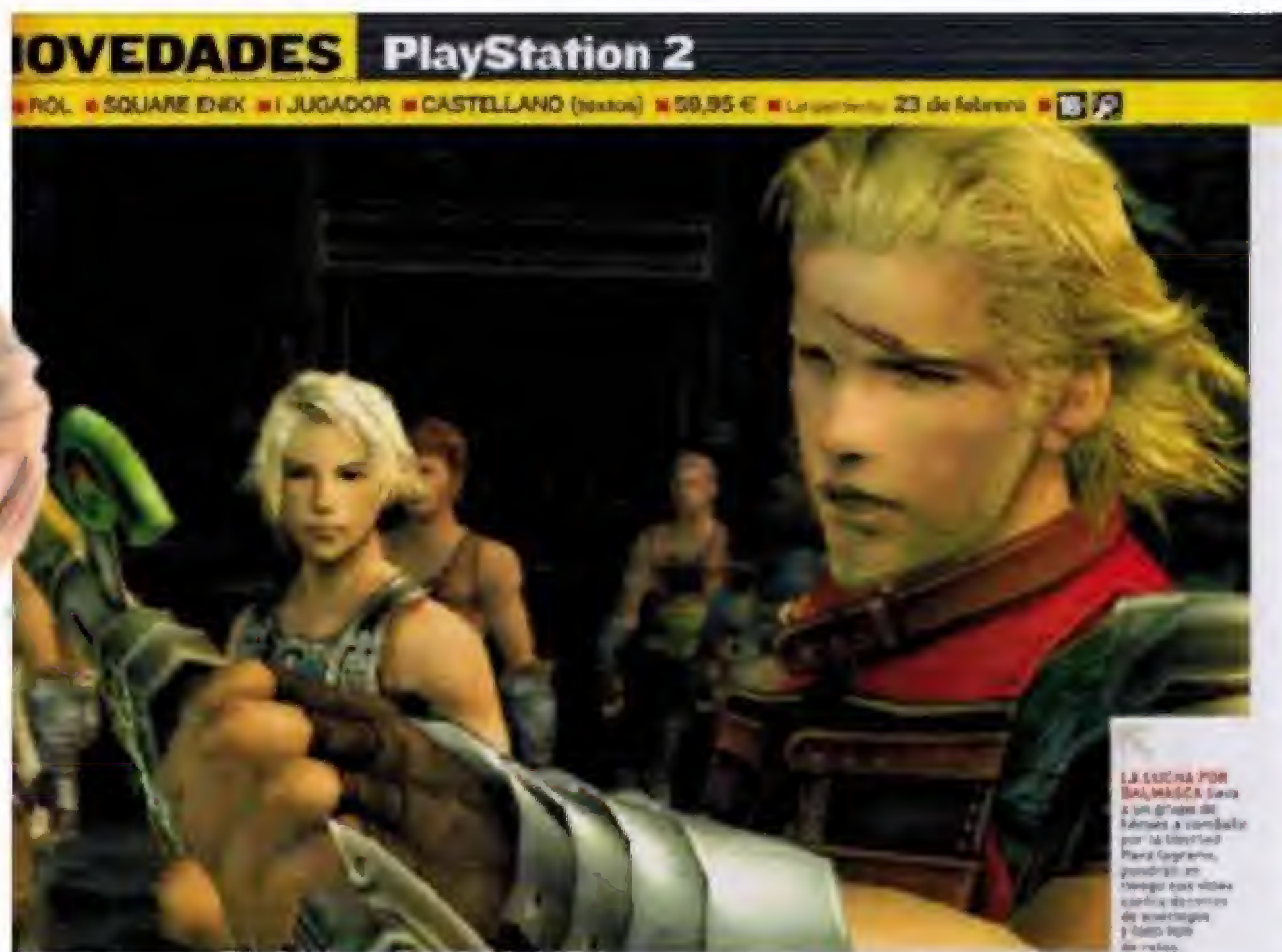


- COMPAÑÍA: Square Enix
- CONSOLA: PS2
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 185
- NOTA: 98

¡mosquis!

5 AÑOS DE DESARROLLO y un equipo de más de 100 personas fueron necesarias para dar forma al juego.

YASUMI MATSUNO, director inicial del juego, tuvo que abandonar el proyecto debido a problemas de salud.



NUEVA ERA DE FANTASÍA FINAL FANTASY XII

Para despedirse de PS2, la saga «Final Fantasy» se reinventa por completo y nos ofrece un juego espectacular, inédito y que supone la mejor entrega de la serie para la consola.

LA SAGA MÁS EMBLEMÁTICA DEL ROL vuelve con una nueva entrega que es a la vez clásica y atrevida. De hecho, «Final Fantasy XII» tiene un comienzo habitual: nos presenta a Vaan, un joven pícaro que vive del «tráfico» en Dalmasca, la capital del reino de Ivalice (primer juego a los fans es el escenario del clásico «Final Fantasy Tactics»). Pero pronto vemos que las cosas van por nuevos derroteros: al prólo-

go de esta aventura, que a su vez sirve como tutorial, nos cuenta cómo se produjo la guerra de Dalmasca, en la que fue asesinado el hermano del protagonista. Marcado por esta pérdida, Vaan quiere acabar con la dictadura de los Arcadianos, imponiendo la muerte del rey. Por suerte, este héroe no va solo: solo en su cruzada, ya que son varios los guerreros que se alzan contra el nuevo imperio. A lo largo de esta

aventura y mediante historias, Vaan se topa con una serie de personajes llenos de matices, que le ayudan a él y a la princesa Ashe a recuperar la paz de Dalmasca y derrotar a los Arcadianos.

AL CONTRARIO QUE EN ENTREGAS ANTERIORES, el grupo principal de protagonistas se reúne en las primeras horas del juego. Esto permite desarrollar a cada personaje y ofrecer una historia

tridada de sorpresa, algunos bastante dramáticos, y que siempre mantiene en vilo al jugador. El segundo aspecto de esta reunión tan rápida es que no tardamos en familiarizarnos con la mecánica del juego, algo muy necesario, ya que «FF XII» desarrolla para sí mismo los clásicos aleatorios y por turnos de las entregas previas de PS2. Para empezar, nos movemos por entornos totalmente tridimensionales,

con cinémas libres y la posibilidad de explorarlos a nuestro antojo. Tal y como ocurría en «FF XIII» (Xbox 360), en estos escenarios podemos ver a los enemigos en la distancia, y decidir si queremos o no atacarlos desde tan solo de si nos acercamos a ellos. En ese momento surgen dos líneas de contacto, desde los enemigos (barridos por el viento) y viceversa. Al entrar en combate elegimos la acción que va a realizar nuestro

VAAN
ESTE HEROE DESARROLLA una técnica de batalla a la carta del juego, donde aprende al valor de la amistad y al coraje de los que luchan a su lado.

NOTICIAS

Todo la actualidad del mundo de los videojuegos

PRÓXIMO LANZAMIENTO

Hablamos con el rey de la fan

Yasumi Matsuno, el director de «Final Fantasy XII», estuvo en España, y nosotros aprovechamos para que nos contara nuevos datos.

El punto más de inflexión de la historia de la saga de rol japonesa es, sin duda, el momento en el que el director Yasumi Matsuno decide abandonar el proyecto. Tras haber trabajado en «Final Fantasy X» y «Final Fantasy XII», Matsuno decide que es el momento de irse. Su último trabajo en la saga es el juego «Final Fantasy XII-2», que se lanzará en 2012. Matsuno quiere que la historia de la saga continúe, pero no quiere que sea él quien la escriba. Su deseo es que la historia de la saga sea escrita por alguien que pueda darle un nuevo rumbo. Matsuno quiere que la historia de la saga sea escrita por alguien que pueda darle un nuevo rumbo. Matsuno quiere que la historia de la saga sea escrita por alguien que pueda darle un nuevo rumbo.

NUEVA FECHA: PS3 Y XBOX 360

La Cruzada espera

«Assassin's Creed» sufre un retraso y ya no llegará el próximo marzo.

Uno de los juegos que más expectativas han despertado entre los jugadores es «Assassin's Creed». La aventura que se desarrolla en la época de las cruzadas, ha sido retrasada por la compañía Ubisoft. El juego se lanzará en marzo de 2008. El retraso se debe a problemas de desarrollo. El juego se lanzará en marzo de 2008. El retraso se debe a problemas de desarrollo. El juego se lanzará en marzo de 2008. El retraso se debe a problemas de desarrollo.

NOTICIAS

LA PSP MÁS FUERTE

La PSP se convierte en la consola más potente de su categoría.

La PSP se convierte en la consola más potente de su categoría. La PSP se convierte en la consola más potente de su categoría. La PSP se convierte en la consola más potente de su categoría. La PSP se convierte en la consola más potente de su categoría. La PSP se convierte en la consola más potente de su categoría.



Carreras de chocobos, encargos de cazarrecompensas. Las misiones extra eran muy variadas.

Square Enix consiguió exprimir PlayStation 2 hasta sus límites, obteniendo uno de los mejores apartados técnicos de la consola.

En la portada ya os lo decíamos: era el mejor juego de la historia para PS2

on el fantasía

nal Fantasy XII, chamos su visita sobre el juego.

BREVES

VEN LOS TRES FANTÁSTICOS

LA FIEBRE WII LLEGA A SOUTH PARK

MEJORES DATOS

BURNOUT 3

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

es

su paso por la revista

La notoriedad de FFXII fue enorme: varios reportajes exclusivos, un extenso análisis, la portada de un número que, además, incluía un póster del juego... ¡y hasta os ofrecimos su guía completa! ¡Impresionante!

Publicamos una guía completa con todos los secretos de este fabuloso juego... ¡que eran muchos!

GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS

FINAL FANTASY XII

• TODAS LAS ARMAS Y HERRAMIENTAS
• ESCORIAS: HAZTE UN CAZARRECOMPENSAS
• LOS ESPER Y LAS MAGIAS

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ EL NUEVO ESTILO DE JUEGO, audaz, sorprendente y lleno de posibilidades estratégicas.
■ LA HISTORIA, madura, dramática, profunda... la mejor de la saga en muchos años.

lo peor

■ HACERSE CON EL SISTEMA de combate requiere paciencia y empeño. Abstenerse "nervicosos".
■ LA AUSENCIA DE DOBLAJE a castellano. De haberlo tenido, sería un hito en los videojuegos.

alternativas

Los precedentes de la saga son también grandes juegos de PS2. «Final Fantasy X» es otra joya, imprescindible en cualquier "biblioteca" que se precie. Todo una continuación, «Final Fantasy X-2», más desenfadada. Square Enix es también responsable de otro gran juego, «Dragon Quest VIII», trepidante y lleno de posibilidades.

■ GRÁFICOS Los escenarios en 3D son alucinantes, pero los personajes, que parecen casi humanos, suponen todo un hito en PS2.

■ SONIDO Un nuevo estilo para la banda sonora de la saga, más épico y dramático. Tiene voces de actores conocidos, pero en inglés.

■ DURACIÓN 150 horas, como resultado de sumar una aventura interna y externa a docenas de minijuegos, retos y secretos ocultos.

■ DIVERSIÓN El nuevo sistema de combate supone todo un regalo a una aventura ya de por sí apasionante, capaz de llevarnos al éxtasis.

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Lejos de conformarse con ofrecer "solo" una gran entrega, Square Enix se ha desahogado con una auténtica maravilla, un juego que lleva a PlayStation 2 a sus más altas cimas. No solo se trata de un despliegue de impresionantes gráficos, infinidad de horas de juego, personajes inolvidables, una historia emocionante y cientos de secretos, sino que además estamos ante la entrega más revolucionaria de la saga, gracias sobre todo al giro en un aspecto tan crucial como los combates. Una obra maestra absolutamente imprescindible.

Los combates
eran la base del
juego y tenían un
ritmo frenético.



FURIA DE TITANES

GOD OF WAR II

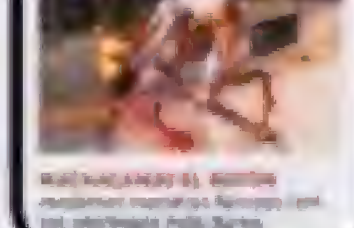
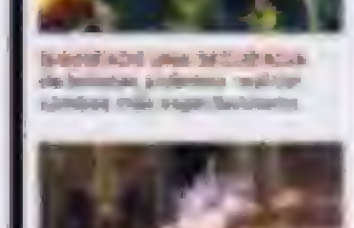
Ni siquiera el dios de la guerra está preparado para superar las pruebas de proporciones épicas que le esperan a Kratos en su regreso a PS2. ¿Estáis dispuestos a echarle una mano?

La mitología griega era la base de este universo de monstruos y dioses.



ATAQUES TITANICOS

Cuando hayamos debilitado la guardia de un enemigo, podremos acercarnos a él y esquivarlo gracias al botón Circle. Entonces Kratos puede acabar con ellos con un solo golpe.



El mismísimo Zeus se rindió ante el poder de Kratos, el Dios de la Guerra (y de PlayStation)

SU PASO POR la revista

La penetrante mirada de Kratos en la portada que le dedicamos a GOW II fue uno de los puntos álgidos de una cobertura muy extensa, y en la que no faltaron todo tipo de reportajes, noticias... y hasta alguna polémica.

2 el azote de kratos god of war 2



- COMPAÑÍA: Sony
- CONSOLA: PlayStation 2
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 188
- NOTA: 98

¡mosquis!

TIENE SU PROPIA NOVELA OFICIAL, que fue escrita por Robert E. Vanderman y publicada en 2013.

UNA CABRA DEGOLLADA y chicas sin ropa "ambientaron" un evento de promoción de Sony en UK. ¡La que se lió!

Kratos ya nos dejó boquiabiertos con su primer juego, pero esta secuela consiguió que muchos de nosotros nos pasáramos a una nueva religión: la del Dios de la Guerra.

Kratos volvió al mundo de los mortales para enfrentarse al mismísimo Zeus en un brutal (en todos los sentidos) título de acción. Tomando como base principal el esquema de su primer juego, el Dios de la Guerra hizo temblar los cimientos de PS2 gracias a unos combates con más posibilidades que nunca, nuevos e increíbles poderes, como las Alas de Ícaro, y unos puzles tan variados como ingeniosos. A todo ello se sumó el enorme carisma del protagonista y de muchos de sus enemigos finales, quienes -además- lucieron de forma magistral gracias a una de las mejores direcciones artísticas de la historia de PlayStation 2. ¿El resultado? Un auténtico jarabe (de palo) de dioses...



nuestra nota

Como podéis ver en el cuadro de valoración del análisis original, la nueva aventura del espartano nos cautivó sin remedio, obteniendo una puntuación de auténtico escándalo.

Kratos, el incansable espartano, consolidó su leyenda gracias a este juegazo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL RITMO DE JUEGO, gracias a la combinación de combates, puzles y un argumento "tímico"
- EL NIVEL TÉCNICO, tanto en lo que se refiere a gráficos como a la música y al control, es insuperable.

lo peor

- NO ES UN JUEGO PARA TODOS LOS PÚBLICOS, ya que contiene grandes dosis de violencia
- LA COMPLICACIÓN DE ALGUNOS BULTOS, la única pega del sistema de cámaras tipo

alternativas

El primer «God of War», que se acaba de celebrar en la serie Platinum, es todavía una de las mejores aventuras que hay en PS2. En un estilo similar podría encontrar «Devil May Cry 3», «Prince of Persia 3» o el espléndido «Shadow of the Colossus», aunque ninguno de ellos está a la altura del magisterio de «God of War II».

- GRÁFICOS Nunca habías visto unos enemigos tan grandes y detallados, ni escenarios tan majestuosos, ni un protagonista tan bien animado. 99
- SONIDO La banda sonora épica, los grandes efectos de sonido y uno de los mejores doblajes al castellano nos trasladan a la antigua Grecia. 96
- DURACIÓN El juego supera las 12 horas y cuenta con interesantes extras. Además, estamos encantados de repetir un par de veces. 92
- DIVERSIÓN Las peleas son tan intensas que os harán saltar, los puzles están diseñados con inteligencia y el argumento es sobresaliente. 98

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Si el primer «God of War» nos sorprendió por sus exóticos escenarios, su espectacular apartado técnico, sus personajes, su historia, su música, su juego, la aventura de Kratos, los niveles a lo «God of War» o la inclusión de elementos únicos, como los poderes temporales, acompañan a los magníficos combates que hemos disfrutado nunca en PS2. El resultado es un juego sobarban, en el que cada nivel es mejor que el anterior. Una obra maestra que consigue convertir al jugador en un dios.



3 mario, ieres es de otro planeta! super mario galaxy



● COMPAÑÍA: Nintendo
● CONSOLA: Wii
● AÑO: 2008
● N.º DE LA REVISTA: 195
● NOTA: 97

imosquis!

LA IDEA "NACIÓ" tras "Mario 128", la demo técnica de GameCube que Nintendo utilizó en el año 2000.

A MAHITO YOKOTA, el compositor musical, le costó tanto dar con el estilo... ¡que casi abandona el trabajo!

hay personajes que nunca defraudan... y luego, por encima de ellos, está Mario, al que en esta ocasión se le ocurrió cambiar de galaxia para demostrar lo "galáctico" que era. ¡Y vaya si lo hizo!

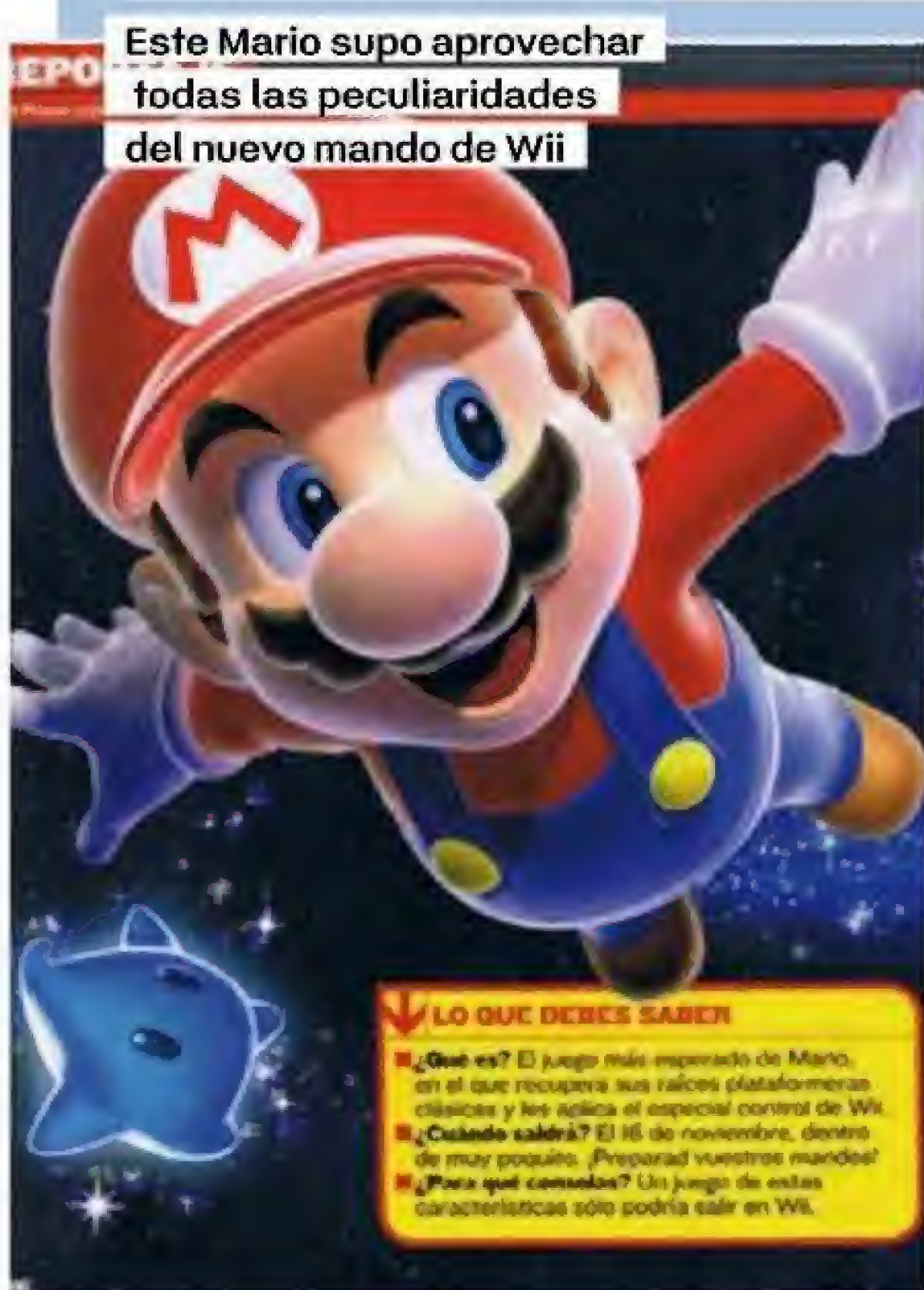
Mario dio un empujón a Wii y la lanzó muy, muy alto... concretamente hasta el espacio exterior, donde se desarrollaba la nueva aventura del fontanero, que contaba como principal novedad con la posibilidad de visitar diferentes planetas, que se agrupaban en galaxias, y que, además de ser de lo más variopinto, escondían bajo su atmósfera unos niveles "made in Mario" con un diseño espectacular. Así, y aprovechando las nuevas características del mando de Wii, el héroe de Nintendo se marcó un divertidísimo juego de plataformas que, si bien no fue tan revolucionario como en su día lo fue Super Mario 64, sí que consiguió innovar y aportar una gran frescura a un género que el bigotudo siempre había demostrado dominar a la perfección. Una vez más, Nintendo y Mario lograron lo que parecía imposible... ¡y nosotros encantados, como siempre!

SU PASO POR la revista

La llegada de un nuevo Mario siempre pone patas arriba a nuestra redacción, y Super Mario Galaxy no fue una excepción, por lo que las páginas que le dedicamos desde su anuncio se cuentan por decenas.



Este Mario supo aprovechar todas las peculiaridades del nuevo mando de Wii

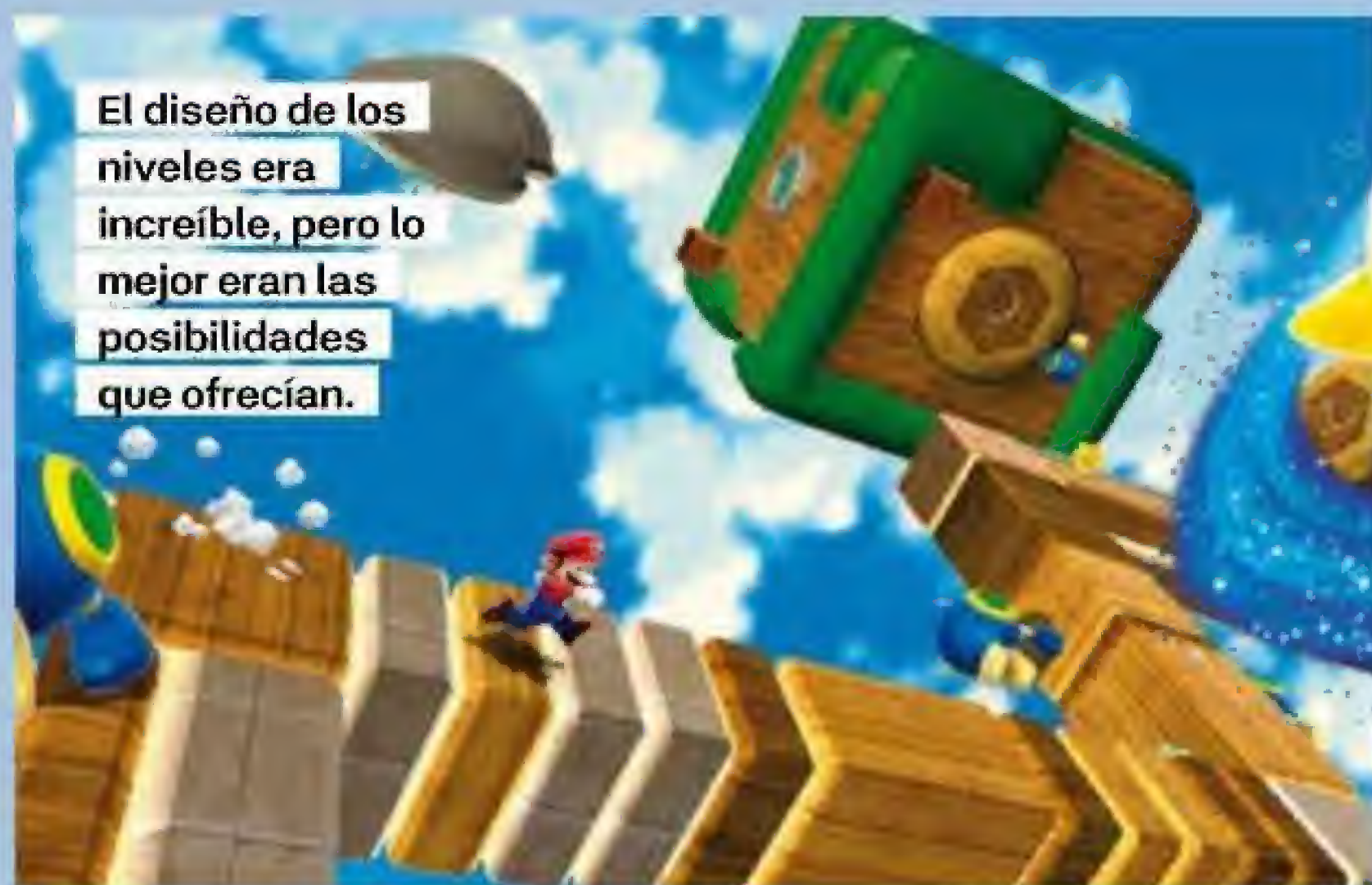


nuestra nota

Originalidad, frescura, momentos divertidos... pero, sobre todo, diversión a raudales. Todo esto y mucho más nos transmitió la nueva aventura de Mario, a la que dimos un merecido sobresaliente.

El diseño de los niveles era increíble, pero lo mejor eran las posibilidades que ofrecían.

Mario no dudó un segundo en salir al espacio exterior para buscar estrellas.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ LA JUGABILIDAD es única y atractiva para cualquiera. El juego es sorprendentemente accesible.
■ LO IMAGINATIVO de cada nivel. Los enemigos, los roles... Se juega con una sonrisa de principio a fin.

lo peor

■ EL MULTIJUGADOR es anecdótico. No interesa a medio plazo.
■ UN PAR DE PROBLEMAS DE CÁMARA, que impiden ver ciertos detalles. Pero esto pasa en fantásticos momentos. ¿eh?

alternativas

Lo que más se le acerca es «Super Paper Mario», que también protagoniza al fontanero. Aunque aquí hay un mundo más grande y variado, y los niveles son más complejos y largos. Ojo también a «Crash: Lucha de Titanes». Mucha más acción, pero menos encanto. Y «Sonic y las Anillas Secretas» o «Super Monkey Ball». Pero antes que ninguno, nada como «Mario Galaxy».

GRÁFICOS

Las animaciones de los personajes y los efectos superan a los de «Mario Sunshine» (GC). Un derroche de imaginación y color.

SONIDO

Una mezcla de melodías clásicas y nuevas líneas emotivas. Todo ello orquestrado y con efectos dinámicos. Efectos y voces, los de siempre.

DURACIÓN

Si vas «lo sacro», podrás llegar al primer final del juego en algo más de 12 horas. Pero ganar las 120 estrellas te llevará semanas.

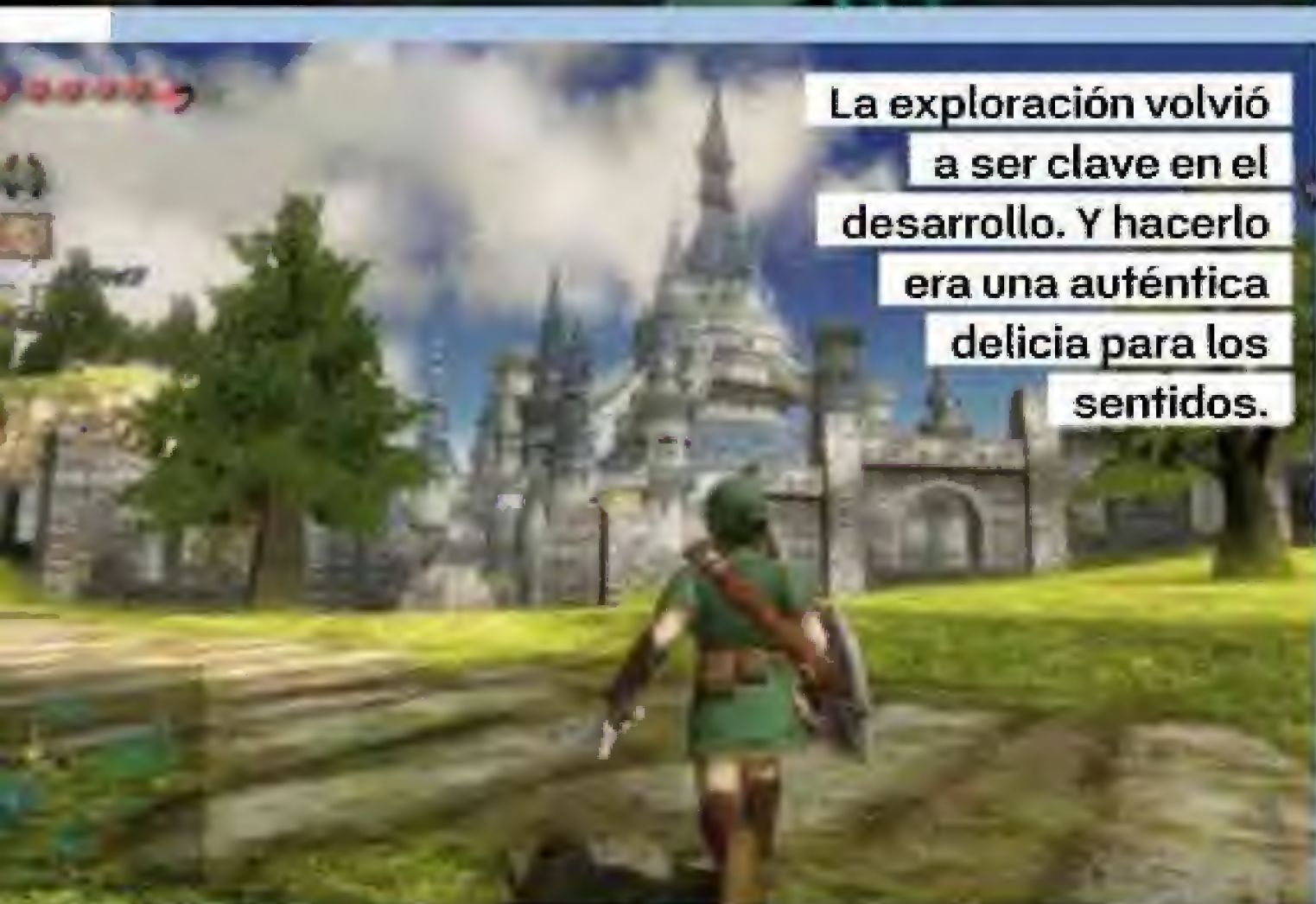
DIVERSIÓN

Aunque parezca increíble en un plataformas, hay situaciones novedosas con un control suavísimo. No podrás parar de jugar.

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Lo increíble del juego no es que sea revolucionario. Es el tipo de Mario. Lo sorprendente es que estos niveles hayan surgido en un género tan veterano como las plataformas, y nos hayan llevado a unos «nuevos cielos» como nosotros. Con este juego nunca pareces de nuevo ante las cámaras de cada nivel, pero a la vez, siempre te sientes como si fueras todo gracias a una combinación de potencia, imaginación y una variedad tremenda. No es tan novedoso como lo fue «Super Mario 64», pero nada se le compara.



La exploración volvió a ser clave en el desarrollo. Y hacerlo era una auténtica delicia para los sentidos.



SU PASO POR la revista

Los continuos retrasos y cambios del juego hicieron que os habláramos de él durante muchísimos meses. Bueno, eso y que se trataba de una nueva entrega de Zelda. ¡Y pocas cosas nos emocionan tanto!



4 librando a hyrule de las sombras zelda twilight princess



- COMPAÑÍA: Nintendo
- CONSOLA: Wii/ GC
- AÑO: 2006
- N° DE LA REVISTA: 185
- NOTA: 97

¡mosquis!

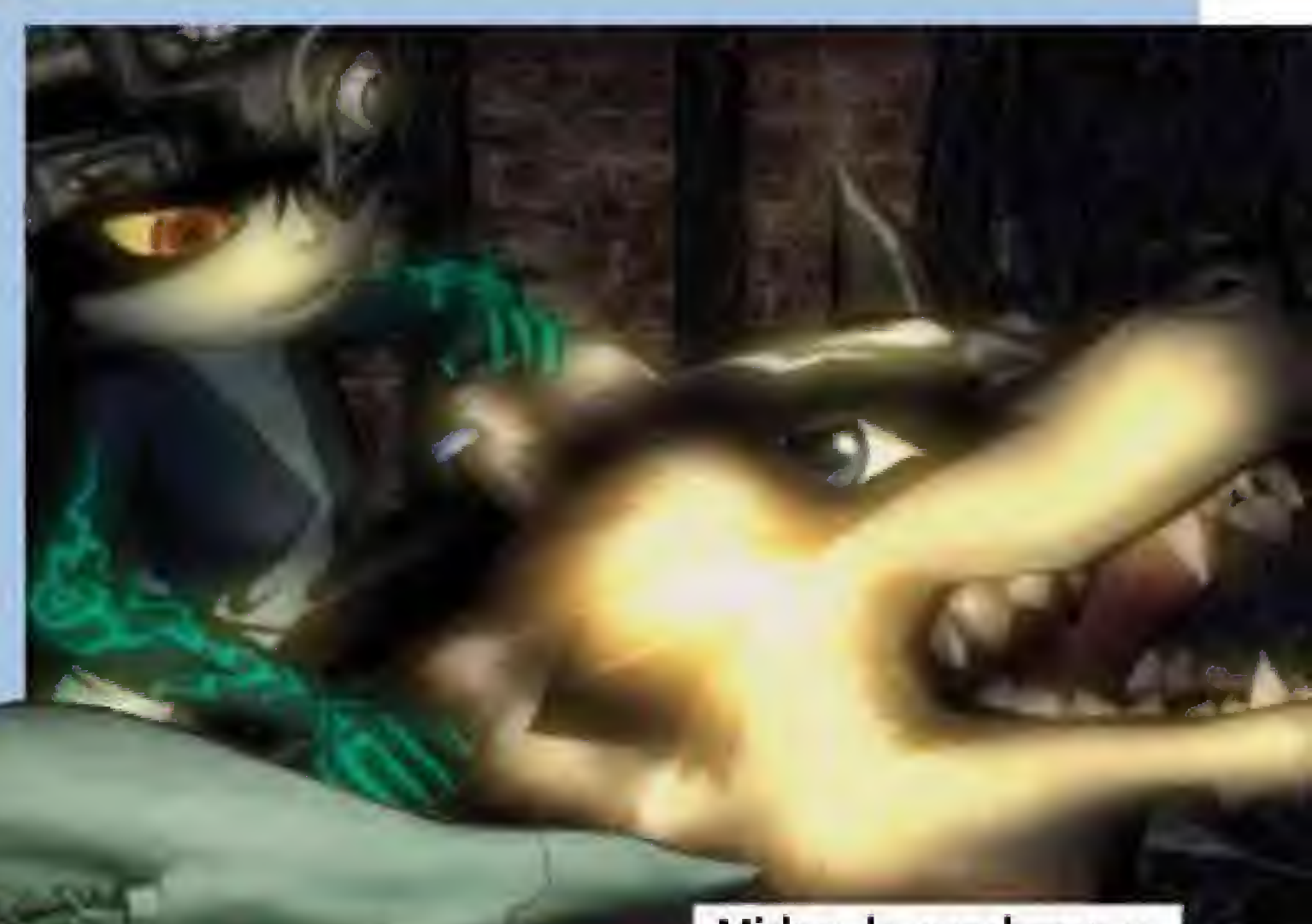
SE CREÓ PARA GAMECUBE, pero al final del desarrollo Nintendo hizo también la adaptación para Wii.

LINK ES ZURDO en la versión para GameCube, pero diestro en la de Wii. Se hizo para facilitar el control con Wiimote.

Tras varios años de retraso, con cambio de plataforma incluido, Link regresó por fin a Hyrule para salvar a sus habitantes... ¡y para dejarnos totalmente alucinados!

La búsqueda de la princesa Zelda alcanzó unas cotas de épica e inmersión nunca antes vistas gracias esta maravillosa aventura, en la que Link debía recorrer Hyrule y su oscura dimensión alternativa: el Reino Crepuscular. Los elementos clásicos de la saga, como los combates en peligrosas mazmorras o los diálogos en diferentes aldeas, se fusionaron con atractivas novedades, como la posibilidad de convertir al Hyliano en lobo o los numerosos minijuegos, que nos permitían pescar o disputar combates de sumo, y que aprovechaban a la perfección las novedosas características del control de movimiento, en el caso de que tuviéramos la versión para Wii. ¡Una verdadera obra maestra!

Fue una de las últimas grandes aventuras que pudimos jugar en nuestra querida Game Cube.



Midna, la sombra que acompañaba a Link, le permitía también convertirse en lobo.



nuestra nota

La versión para Wii recibió un 95, mientras que la de GameCube obtuvo un 97. Ambas son geniales, pero tuvimos en cuenta la "juventud" de Wii, de la que confiábamos en que daría mucho más.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO** No tocado el límite de esta consola. El juego más espectacular de la serie.
- **ARGUMENTO, RITMO Y PERSONAJES** consiguen el apertón en un mundo de fantasía.

lo peor

- **HA TARDADO MUCHO EN APARECER**, y además llegó a las tiendas de manera muy limitada.
- **NO ES MUY ORIGINAL**, y las mazmorras se parecen a las que ya habíamos jugado a «Ocarina of Time».

alternativas

El anterior «Zelda», The Wind Waker, resultaba más original, aunque no era tan emocionante ni contaba con la estupenda realización de este. En la misma línea, GameCube también cuenta con «The Legend of Zelda: The Wind Waker».

GRÁFICOS

Mueve al estilo realista de «Ocarina of Time», más detallado y con un sensacional diseño de escenarios.

SONIDO

No tiene música, aunque la banda sonora clásica de la saga suena como nunca. Los efectos también cumplen lo que se les pide.

DURACIÓN

La historia principal ronda las 30 horas, aunque cuenta con secretos y minijuegos que aumentan bastante más su duración.

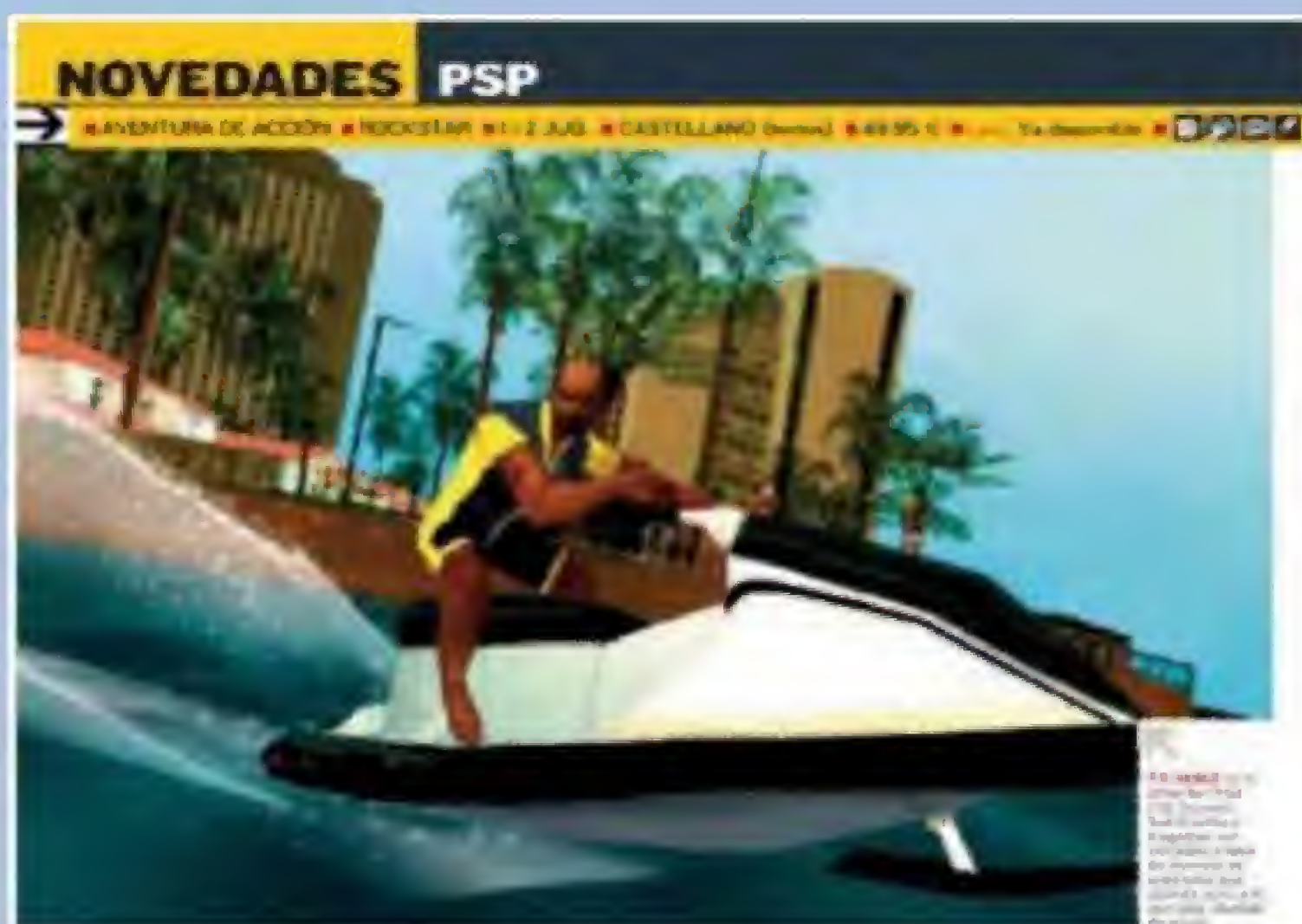
DIVERSION

Emocionantes combates, puzzles y un argumento de leyenda se combinan con maestría en un desarrollo que nunca olvidará.

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

El juego de Zelda Twilight Princess es la excelente versión de Wii, recibimos con los brazos abiertos el juego de PC, un título que resulta divertido al intentar en busca de las aventuras, pero que cuenta con un ritmo más lento y una "fórmula" más sencilla. El sorprendente argumento, cargado de personajes emotivos, las persas, secundarios y la gran cantidad de minijuegos y secretos que esconden en su interior, hacen de este juego un título imprescindible para los amantes de Zelda. Sin duda, una obra maestra.



HISTORIAS DE LA VIDA

GTA VICE CITY STORIES

Rockstar lo ha vuelto a lograr: su regreso a PSP no sólo supera a su predecesor, sino que es también una de las mejores entregas de toda la saga. Bienvenidos (de nuevo) a la Ciudad del Vicio.

VIC VANCE GUERREA SER UN BOSS. El protagonista de la historia de Vice City Stories es un personaje que se gana el respeto de los jugadores de la consola portátil de Sony. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro. El juego de Rockstar es una continuación de la saga de GTA, pero con un toque más serio y un enfoque más maduro.

corrupción de bolsillo gta vice city stories



- COMPAÑÍA: Rockstar
- CONSOLA: PSP
- AÑO: 2006
- N° DE LA REVISTA: 182
- NOTA: 96

¡mosquis!

ES EL TERCER JUEGO más vendido de la historia de PSP. La primera posición es para GTA Liberty City Stories.

PHIL COLLINS, el artista británico, tenía un papel en el juego. ¡Hacia de sí mismo!

a fórmula *Grand Theft Auto* le cogió la medida a PSP y estrenó un nuevo juego aún más grande, completo y espectacular que el primero que salió para la consola portátil de Sony. ¡Bienvenidos a la ciudad del vicio!

Tras el éxito de *Liberty City Stories*, PSP volvió a cubrirse de luces de neón para alumbrar a la nueva entrega de *GTA*, ambientada en esta ocasión en *Vice City*, una particular versión de Miami en los años 80. Vic Vance, el protagonista, se desenvolvía como pez en el agua en esta corrupta ciudad, y nos acompañaba a lo largo de variadas misiones repletas de tiroteos, persecuciones policiales y con el políticamente incorrecto sentido del humor habitual. Entre "trabajito" y "trabajito", la gran sensación de libertad que nos proporcionaba perdernos por las calles de *Vice City* mientras jugábamos al golf, echábamos carreras de quads o, simplemente, causábamos el caos, convirtieron al título de Rockstar en uno de los mejores juegos del catálogo de la portátil de Sony, que demostró una vez más ser una máquina con unas capacidades alucinantes.



nuestra nota

La falta de originalidad de algunas misiones fue el único punto negativo que destacamos en nuestro análisis, en el que todas las puntuaciones alcanzaron un altísimo nivel. ¡Todo un juegazo!



Conducir intoxicado, hacer de chófer para un anciano, o actuar en una película de terror eran algunas de las misiones de esta aventura

NUESTRO VEREDICTO		valoración
lo mejor	alternativas	
<ul style="list-style-type: none"> ■ EL GRAN NIVEL TÉCNICO El juego de Rockstar es un juego de apenas un año de diferencia, pero igual de divertido. Hace poco disfrutamos de la versión portátil de «El Padrino», de desarrollo similar, pero limitado por la tecnología de la época. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ LIBERTY CITY STORIES es un juego de apenas un año de diferencia, pero igual de divertido. Hace poco disfrutamos de la versión portátil de «El Padrino», de desarrollo similar, pero limitado por la tecnología de la época. 	94
lo peor		93
<ul style="list-style-type: none"> ■ LOS PROBLEMAS CON LAS TEXTURAS al ir muy rápidas. Por suerte, con poca frecuencia. ■ ALGUNOS ESQUEMAS DE MISIONES están ya muy trillados de entregas anteriores. 		92
		96
PUNTUACIÓN FINAL		96



La recreación de los rostros y gestos de los futbolistas más famosos estaba muy conseguida.



¡VIVA EL "JOGO BONITO"!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Los centrocampistas están desbordados, los defensas no dejan de achicar balones y a los porteros les faltan brazos para salvar tantos goles. Está claro: el fútbol ha vuelto, y con más fuerza que nunca.

Esta saga fue la más vendida entre los futboleros la temporada pasada, pero como se dice: "lo más difícil es no llegar, sino mantenerlo", así que Konami se ha puesto las pilas para que nada les venga al tiro. En primer lugar, a los jugadores les han dado una nueva vida: los rostros de los jugadores más famosos, como Cristiano Ronaldo, Michael Owen, Steven Gerrard o Gianluigi Buffon, han sido recreados con una precisión que nunca antes se había visto en un videojuego de fútbol.

Además, el juego ha sido renovado con una física mejorada del balón y un renovado sistema de Inteligencia Artificial, llamado "Teamvision", el cual hacía que los rivales "aprendieran" de nuestras jugadas para contrarrestarlas con más acierto. Estos ligeros retoques convirtieron a PES 2008 en un uno de los mejores simuladores de fútbol creados hasta la fecha en cualquier consola.

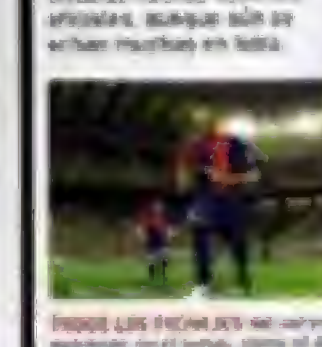


SU PASO POR la revista

PES era la serie futbolística predilecta de muchos de nuestros lectores, por lo que cada nueva entrega se convertía en noticia de primera plana. Esta nueva edición también recibió una gran cobertura.

EMPIEZA LA TEMPORADA

Los chicos de Konami han pasado mucho tiempo en que las plantillas se actualizan a la última, y además han incluido nuevos equipos, como el de la selección de Brasil, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.



LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

LA SELECCIÓN DE BRASIL es una de las novedades de esta edición, lo que ha hecho que el juego sea aún más atractivo.

6 un jugador muy experimentado pes 2008



- COMPAÑÍA: KONAMI
- CONSOLA: PLAYSTATION 2
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 193
- NOTA: 97

¡mosquis!

CRISTIANO RONALDO y Michael Owen protagonizaron la portada, y ambos han jugado en el Real Madrid.

LA VERSIÓN PARA PS3 Y 360 salió al mismo tiempo, pero su nota en nuestra revista fue mucho más baja: un 91.

Pro Evolution Soccer 2 y PlayStation 2 formaron un equipo imparable durante toda su carrera, y la "veteranía" de la consola de Sony permitió acoger a una de las mejores entregas de la serie futbolística.

Mantener la primera posición en la tabla, después de superar a FIFA en ventas durante la anterior temporada, era el objetivo principal de Konami con la nueva edición de Pro Evolution Soccer para PS2. Lejos de apostar por una revolución completa, los nipones mantuvieron la sólida base existente y le añadieron 2 nuevos modos de juego, una física mejorada del balón y un renovado sistema de Inteligencia Artificial, llamado "Teamvision", el cual hacía que los rivales "aprendieran" de nuestras jugadas para contrarrestarlas con más acierto. Estos ligeros retoques convirtieron a PES 2008 en un uno de los mejores simuladores de fútbol creados hasta la fecha en cualquier consola.

Un jovencísimo Cristiano Ronaldo, junto a Didier Drogba, Michael Owen, Steven Gerrard o Gianluigi Buffon, fueron la imagen de aquel año



nuestra nota

PES 2008 para PS2 tiene el honor de ser la entrega de la saga que mejor nota ha recibido en Hobby Consolas. Su increíble capacidad de diversión y realismo (para la época) le llevaron a lo más alto.

Tirarse de la camiseta, hacer un piscinazo, regates que despiertan "OOOHS" de admiración en el público fueron nuevos movimientos de este PES.



LA BATALLA MÁS GRANDE DE LA GALAXIA

HALO 3

Ya lo advirtió el Jefe Maestro. Dijo que volvería para acabar su lucha a cualquier precio, y tras mucha espera por fin podemos ayudarlo a conseguirlo dentro de una contienda que hará historia.

LA RAZA HUMANA SE ENFRENTA A LA CECIDIÓN... Los alienígenas que rodean a la raza humana en Halo 3 son los Covenant, una raza de seres que se cree que son de origen alienígena. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

...y los Covenant. En Halo 3, Master Chief se enfrenta a ellos en una batalla que cambiará la historia de la raza humana. Los Covenant son una raza de seres que se cree que son de origen alienígena.

7 diversión galáctica

halo 3



- COMPAÑÍA: Microsoft
- CONSOLA: Xbox 360
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 193
- NOTA: 96

¡mosquis!

CARLOS LÓPEZ ("Clopezi Spain") fue el ganador de un concurso de Microsoft. ¿El premio? ¡Poner su voz a algunos soldados del juego!

BILL GATES vendió en persona la primera copia oficial de Halo 3 a un jugador de Washington.

La saga más emblemática de Xbox dio un paso más en su escala evolutiva, trasladando su rico universo a una consola con una potencia descomunal.

El estreno de Halo en Xbox 360 no pudo ser más espectacular. Tras muchos meses de espera, el Jefe Maestro irrumpió en la nueva consola de Microsoft y golpeó al Covenant con más contundencia que nunca. Con una campaña épica y divertidísima, aunque algo corta, que potenciaba todos los elementos de los anteriores juegos hasta límites insospechados, el plato fuerte de esta tercera parte recayó en un increíble modo multijugador, que -gracias a las características técnicas de Xbox 360- nos hizo disfrutar como nunca en consola de unos combates en línea muy equilibrados, frenéticos y repletos de posibilidades. ¡Viva el Jefe!



La espectacularidad de las secuencias era tremenda.



nuestra nota

Halo 3 supuso una nueva confirmación de que Xbox 360 estaba destinada a hacer historia. Un juego sobresaliente para una consola inolvidable y que contribuyó a redefinir la industria.



Publicamos una guía completa para sacarle todo el jugo a este juegazo

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL MULTIJUGADOR.** El mejor que hemos probado. Completo, equilibrado y muy divertido.
- **LA AMBIENTACIÓN.** El sonido, la música de fondo y el diseño de niveles nos hacen vivir en la piel del Jefe.

lo peor

- **LA CAMPAÑA EN CORTA.** No tan larga como nos gustaría. Nos quedamos con ganas de más.
- **LOS GRÁFICOS A VECES.** Hay escenas bonitas o con texturas simples, pero la media es muy buena.

alternativas

«Stranglehold» y «Gears of War» son alternativas interesantes a Halo 3, pero «Halo 3» queda por delante por sus posibilidades de juego y su estupendo modo multijugador. Si lo que quieres es buena acción en tercera persona, prueba con «Stranglehold» o «Gears of War».

GRÁFICOS

Efectos, texturas y vehículos son impresionantes (atención a las descomulgadas neblinas), pero los escenarios están algo vacíos.

92

SONIDO

La música es épica a más no poder y va acompañada de impresionantes efectos. Las voces en castellano, variaditas y convincentes.

96

DURACIÓN

El modo Campaña no alcanza las 15 horas, pero el multijugador tiene tal cantidad de posibilidades que se hace casi eterno.

95

DIVERSIÓN

Jugando en modo individual protagonizamos momentos impresionantes, pero con los colegas la diversión continua. Incontestable.

96

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Con un juego tan esperado es difícil ser objetivo. Pero si nos centramos en los hechos, encontramos la respuesta: Halo 3 es un juego sobresaliente. Es digno de la mejor película, hay una enorme variedad de armas y vehículos... Es verdad que el modo Campaña es algo corto y repite escenas de la primera parte, pero mientras dura es variado e intenso. Sólo con eso ya sería brillante, pero el multijugador es tan bueno y variado que sube varias puntas la nota. No hay nada mejor en 360.

El control táctil hizo posible introducir muchas novedades en el desarrollo.



8 zelda phantom hourglass



- COMPAÑÍA: Nintendo
- CONSOLA: NDS
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 194
- NOTA: 96

Link "tocó" el cielo en su nueva aventura, totalmente jugable a través de la pantalla táctil de NDS,

La doble pantalla de DS se vistió de gala para recibir a Link, el héroe de Zelda. El nuevo control táctil permitió a Nintendo añadir puzles más elaborados, en los que podíamos escribir, y divertidos minijuegos a la clásica mecánica de la saga, que -también en esta ocasión- nos conquistó gracias su genial mezcla de combates y exploración por las tierras de Hyrule... ¡y por sus mares! ya que, como en *The Wind Waker*, un precioso barquito era uno de nuestros mejores aliados.

su paso por la revista

Nintendo prometió una revolución en la saga gracias a las características de NDS. Y nosotros les creímos ciegamente, lo que hizo que no le perdiéramos de vista.

EL HÉROE Y EL MAR

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Para el endémico rescate de la princesa Zelda volvemos a sacar los mares de Hyrule. En esta aventura de Link, el héroe de la saga, el control táctil de la consola de Nintendo DS permite interactuar directamente con el mundo de la aventura.

EL PODER DE LA ESCRITURA

En esta aventura, Link podrá escribir directamente en la pantalla táctil de la consola de Nintendo DS. Esta característica le permitirá resolver puzles y minijuegos de una manera nunca antes vista.

UN HÉROE DE LEYENDA

Link es el héroe de la saga, el más valiente y el más inteligente. En esta aventura, Link deberá utilizar su habilidad para escribir en la pantalla táctil de la consola de Nintendo DS para resolver puzles y minijuegos.

LA OPCIÓN "DUelo" permitía batallas Wi-Fi para dos jugadores

nuestra nota

Por méritos propios, la aventura de Link se hizo con una de las mayores puntuaciones de DS hasta ese momento.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor	alternativas	valoración
● EL CONTROL táctil de la consola de Nintendo DS, que permite interactuar directamente con el mundo de la aventura.	● GRAFICOS: Escenas muy coloridas, personajes bien dibujados, música de fondo muy buena.	96
● LA MEJORA en la jugabilidad, gracias al control táctil de la consola de Nintendo DS.	● SONIDO: La banda sonora es muy buena, con muchos temas de calidad.	95
● LA MEJORA en la jugabilidad, gracias al control táctil de la consola de Nintendo DS.	● DURACIÓN: El juego dura unos 20-25 horas.	94
● LA MEJORA en la jugabilidad, gracias al control táctil de la consola de Nintendo DS.	● DIVERSIÓN: El juego es muy divertido, con muchos puzles y minijuegos.	93

PUNTUACIÓN FINAL 96

9 fifa 08



- COMPAÑÍA: Electronic Arts
- CONSOLA: PS2
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 193
- NOTA: 96

El fútbol al más alto nivel regresó a PS2 gracias a la nueva edición del "Dream Team" de Electronic Arts.

FIFA se renovó un año más y "colgó" al área un simulador espectacular, realista y con un abrumador número de licencias. Entre sus novedades, destacaron el Modo Conviértete en Profesional, que nos instaba a crear un futbolista desde cero, y un mejorado sistema de tiro y regates. Desde luego, todo un golazo de Electronic Arts que, como no podía ser de otra manera, cantaron su dúo de comentaristas: Manolo Lama y Paco González.

NOVEDADES PlayStation 2

FÚTBOL ES FÚTBOL FIFA 08

Galácticos que dejan de serlo, entrenadores cesados, equipos históricos que bajan a segunda... lo único que no cambia en el fútbol es esta saga, que sigue tan completa como siempre.

SU PASO POR la revista

Sus cifras eran de locura: más de 15.000 jugadores reales y 30 ligas hicieron de este FIFA uno de nuestros favoritos. ¡Toda la magia del fútbol cabía en un solo juego!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor	lo peor
● LA MEJORA en la jugabilidad, gracias al control táctil de la consola de Nintendo DS.	● LA MEJORA en la jugabilidad, gracias al control táctil de la consola de Nintendo DS.



Las animaciones también mejoraron en esta nueva entrega de la serie.



REESTRENO Todas las consolas

DEPORTE PARA TODOS

COMO EN LA TELEVISION

YO QUIERO SER FUTBOLISTA

nuestra nota

FIFA se iba superando cada año, con mejoras en los modos de juego. Y nosotros no podíamos disfrutarlo más

alternativas	valoración
GRÁFICOS: Las animaciones mejoraron...	93
SONIDO: La banda sonora...	96
DURACIÓN: Si quieres...	96
DIVERSION: Como siempre...	94
Puntuación Final	96



Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.



10 mgs 3 subsistence



- COMPAÑÍA: Konami
- CONSOLA: PS2
- AÑO: 2006
- N° DE LA REVISTA: 181
- NOTA: 97

Casi por sorpresa, esta edición especial de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* llegó a España y nos hizo redescubrir la historia original.

El Gran MGS 3: *Snake Eater* recibió esta versión ampliada que incluía muchas novedades: las más importantes fueron una nueva vista "libre" y un exclusivo modo online de hasta 8 jugadores. Pero sus 3 DVDs escondían muchas otras sorpresas, como las versiones originales de los *Metal Gear* de MSX... ¡y hasta un tráiler del esperadísimo *Metal Gear Solid 4*! Nunca Snake nos había ofrecido tanto, por lo que no nos quedó otra que regresar a la jungla.

NOVEDADES PlayStation 2

SU PASO POR LA REVISTA

Esta expansión de la aventura original añadió muchos alicientes a un juego ya de por sí sensacional. ¡Y a nosotros nos entusias- mó el resultado!

INFILTRACIÓN DE LUJO

MGS 3: SUBSISTENCE

LOS EXTRAS EXISTEN

LAS MISIONES DE UN ESPÍA

SHANE

REPORTAJE

MGS3 SUBSISTENCE

nuestra nota

Sus extras eran tan molones... ¡que hasta recomendamos el juego para los poseedores del título original!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor	alternativas	lo peor
LA MEJOR CAMARERA: La banda sonora...	GRÁFICOS: La banda sonora...	LA MEJOR CAMARERA: La banda sonora...
EL MEJOR DISEÑO: La banda sonora...	SONIDO: La banda sonora...	EL MEJOR DISEÑO: La banda sonora...
LA MEJOR CAMARERA: La banda sonora...	DURACIÓN: La banda sonora...	LA MEJOR CAMARERA: La banda sonora...
LA MEJOR CAMARERA: La banda sonora...	DIVERSION: La banda sonora...	LA MEJOR CAMARERA: La banda sonora...
Puntuación Final	Puntuación Final	Puntuación Final

El regreso de SNAKE

SU BIOGRAFÍA



MOMENTOS IRREPETIBLES

En esta época nuestro "corcho" se llenó de imágenes de los miembros de la redacción posando en lugares paradisiacos, al lado de estrellas como Leo Messi o Cliff Bleszinski... y también junto a alguna que otra chavala. ¡Lo que fuera por nuestros lectores!

curiosidades de la revista

Viajes por medio mundo, encuentros con nuestros lectores, celebraciones de aniversario... y hasta alguna que otra sonada polémica. ¡Lo que dieron de sí estos dos años!



PÓSTERS INCREIBLES

Nuestros pósters no faltaron a su cita mensual, y la mayoría fueron alucinantes. ¡Aquí tenéis algunos ejemplos!



2º Concurso antipiratería

Tras el éxito de nuestra primera iniciativa, organizamos un nuevo concurso para luchar contra la piratería. El ganador, que se lució con un originalísimo cartel, consiguió un premio de... ¡3000 eurazos!



Lectores creativos

En otro de nuestros concursos os propusimos que nos mandarais creaciones propias basadas en *Resident Evil*. Como siempre, vuestra enorme respuesta y creatividad nos dejó absolutamente asombrados. ¡Qué cracks!



Esta terrorífica criatura le sirvió a un lector para ganar el concurso... ¡y 1600 euros!

especial 15 años hobbyconsolas

HOBBY CONSOLAS EN EL SECTOR

LÍDER EN VENTAS Y PRESTIGIO

Líder en ventas... no sólo en España

Con los más grandes y famosos

Las mejores exclusivas

Para ser la revista de referencia en el sector de los videojuegos, Hobby Consolas ha buscado la mejor información y la mejor calidad en sus contenidos.

En todos los eventos

Los distribuidores de los juegos siempre han estado con nosotros y la falta de espacio nos ha obligado, por lo que en algunas ocasiones hemos tenido que recurrir a la publicación de algunos de nuestros logros.

A la cabeza

Desde su nacimiento, Hobby Consolas ha sido la publicación líder en el sector de las revistas especializadas en videojuegos para consola, y aquí recopilamos algunos de nuestros logros.

LOS MEJORES JUEGOS

JUEGOS EN EL RECUERDO

Por nuestros lectores han pasado centenares, miles de juegos. Sin embargo, sólo unos pocos juegos nos han dejado una huella profunda. Aquí tenéis una recopilación de los títulos que más esperanzas, emoción y alegría han causado en nuestra redacción, por un motivo o por otro. Estos son nuestros "Top Ten de Hobby Consolas".

1991: STREET FIGHTER II

1992: RIDGE RACER

1993: SOUL CALIBUR

1994: PRO EVOLUTION SOCCER

1995: ZELDA OCARINA OF TIME

1996: FINAL FANTASY X

1997: GTA SAN ANDREAS

1998: RESIDENT EVIL 2

1999: RESIDENT EVIL 2

2000: ZELDA OCARINA OF TIME

2001: ZELDA OCARINA OF TIME

2002: ZELDA OCARINA OF TIME

2003: ZELDA OCARINA OF TIME

2004: ZELDA OCARINA OF TIME

2005: ZELDA OCARINA OF TIME

2006: ZELDA OCARINA OF TIME

2007: ZELDA OCARINA OF TIME

2008: ZELDA OCARINA OF TIME

2009: ZELDA OCARINA OF TIME

2010: ZELDA OCARINA OF TIME

2011: ZELDA OCARINA OF TIME

2012: ZELDA OCARINA OF TIME

2013: ZELDA OCARINA OF TIME

2014: ZELDA OCARINA OF TIME

2015: ZELDA OCARINA OF TIME

2016: ZELDA OCARINA OF TIME

2017: ZELDA OCARINA OF TIME

2018: ZELDA OCARINA OF TIME

2019: ZELDA OCARINA OF TIME

2020: ZELDA OCARINA OF TIME

2021: ZELDA OCARINA OF TIME

2022: ZELDA OCARINA OF TIME

2023: ZELDA OCARINA OF TIME

2024: ZELDA OCARINA OF TIME

2025: ZELDA OCARINA OF TIME

2026: ZELDA OCARINA OF TIME

2027: ZELDA OCARINA OF TIME

2028: ZELDA OCARINA OF TIME

2029: ZELDA OCARINA OF TIME

2030: ZELDA OCARINA OF TIME

2031: ZELDA OCARINA OF TIME

2032: ZELDA OCARINA OF TIME

2033: ZELDA OCARINA OF TIME

2034: ZELDA OCARINA OF TIME

2035: ZELDA OCARINA OF TIME

2036: ZELDA OCARINA OF TIME

2037: ZELDA OCARINA OF TIME

2038: ZELDA OCARINA OF TIME

2039: ZELDA OCARINA OF TIME

2040: ZELDA OCARINA OF TIME

2041: ZELDA OCARINA OF TIME

2042: ZELDA OCARINA OF TIME

2043: ZELDA OCARINA OF TIME

2044: ZELDA OCARINA OF TIME

2045: ZELDA OCARINA OF TIME

2046: ZELDA OCARINA OF TIME

2047: ZELDA OCARINA OF TIME

2048: ZELDA OCARINA OF TIME

2049: ZELDA OCARINA OF TIME

2050: ZELDA OCARINA OF TIME



NÚMEROS EXTRA

Desde especiales de guías y trucos a un increíble anuario en CD, que incluía 12 números de Hobby Consolas "a un solo click", en esta etapa publicamos un varios especiales que complementaban a la revista.

¡TODO UN AÑO DE HOBBY CONSOLAS EN UN CD!

12 números de la revista Hobby Consolas en un CD

1. BUSCA

2. CONSULTA

3. IMPRIME

4. CONSULTA

5. CONSULTA

6. CONSULTA

7. CONSULTA

8. CONSULTA

9. CONSULTA

10. CONSULTA

11. CONSULTA

12. CONSULTA

13. CONSULTA

14. CONSULTA

15. CONSULTA

16. CONSULTA

17. CONSULTA

18. CONSULTA

19. CONSULTA

20. CONSULTA



¿Te acuerdas?

Repasamos, año por año, los mejores momentos de la revista, desde su creación, en 1991, hasta 2006, año en el que celebramos nuestro decimoquinto aniversario.

¡Creamos la consola definitiva!

[illegible]

EVENTO-PLAYSTATION 3
Nuestros lectores ya han probado una PS3
Primer contacto con la consola de los ganadores del "Sony Gamer's Day".

El pasado 7 de febrero se celebró en Madrid el "Tony Gomer's Day".

El pasado 2 de febrero se celebró en Madrid el "Principals Games Day" en el que más de 100 jugadores de los principales medios españoles celebraron el aniversario presentando PS3 antes que nadie. Oscar Bermúdez (Mediaset) y Magdalena Sanabria (Piel), una ganadora de la competición, demostraron que son los mejores jugadores, jugando a *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Los jugadores, además, tomaron 30 minutos de *Torneo de Fútbol* en el campo de fútbol oficial.

Entre jugadores y público, charlas con clubes y una competición que sonó a jugada de los mejores jugadores de la liga, la que no empezó a jugar con los primeros lanzamientos de PS3 y con la "transferencia" de los jugadores de la PlayStation Store al local donde se celebró el evento.

Call of Duty: Modern Warfare 2 es uno de los videojuegos que más se venden en el mundo.

*Con los
lectores*

Nunca hemos perdido la oportunidad de compartir momentos con nuestros lectores, y en esta etapa uno de los mejores encuentros que recordamos fue cuando os invitamos a probar PS3 antes que nadie en España. ¡Estábamos todos emocionados con aquel genial acontecimiento!

CREANDO LA WiiSTATION 360

¿Qué pasaría si mezclásemos lo mejor de las 3 consolas más potentes del momento? ¡Pues que nos daría una máquina tan molona como esta!



CALENDARIO CONSOLERO

Otro de nuestros clásicos regresó a finales de 2005, cuando os regalamos un calendario para el nuevo año en el que no faltaban los juegos más esperados.



¿Pagar por juegos sin que nos den el disco? ¡Por entonces nos costaba asimilarlo!

Aprende con Hobby

La llegada de las nuevas consolas trajo consigo una gran novedad: los juegos descargables. Y ahí estábamos nosotros para explicaros cómo funcionaba esa prometedora posibilidad.



CAMPEONES ABSOLUTOS

reunión de la última edición de los Hobbits. El nuevo

■ **Consola del año:** PS2 Y XBOX 360

PREMIANDO A LOS MEJORES

Y hablando de clásicos... ¡no podía faltar nuestra gala anual de los Hobby Premios! Por entonces era ya uno de los grandes eventos del sector.





NÚMERO 172. El primer número del año 2006 trajo al juego de *El Padrino* en portada y, además, incluyó unas pegatinas de lo más molonas para personalizar nuestras PSP.



NÚMERO 173. PlayStation 3 estaba muy cerca, y *Metal Gear Solid 4* fue el encargado de protagonizar una portada en la que os anunciábamos los primeros bombazos de la consola.



NÚMERO 174. Lara Croft, una habitual de nuestras tapas, volvía a la primera plana de la actualidad para anunciar su nuevo juego: *Tomb Raider Legend*. Ah, ¡y también nos regaló un póster gigante!

marchando una de tapas

Esta etapa fue muy intensa: nuevas consolas, la presentación de personajes inéditos y, muchas, muchas sorpresas más. ¡Así se reflejó en nuestras portadas!



especial del e3 con todas las nuevas consolas

EL NÚMERO 177 fue uno de los que más nos costó sacar adelante en este periodo de la revista. Recién aterrizados del E3 y con el cierre de edición casi encima, preparamos un suplemento especial de 48 páginas en el que os contamos todo lo que dio de sí la feria, que no fue poco; nuestras primeras partidas a consolas de nueva generación, información de los 100 mejores juegos del evento y una selección de las mejores imágenes del show. ¡Más completo imposible!



NÚMERO 175. Tras una larga espera, *Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito* para PS2 se estrenaba en España, y dos de sus héroes fueron los encargados de anunciaros nuestro análisis en exclusiva.



NÚMERO 176. El presente de Xbox 360 ya era muy atractivo, pero su futuro era realmente prometedor, y en este número nos marcamos un brutal reportaje con los jugazos que llegarían a corto plazo.



NÚMERO 178. *Pro Evolution Soccer 6* fue el protagonista de la portada de este número, que ocultaba un regalo impagable en su interior: nada menos que un DVD con lo mejor del E3 2006.



NÚMERO 179. Kratos, el Dios de la Guerra, se mostró así de desafiante en esta portada. ¿El motivo? controlar que nuestro reportaje de los 10 grandes juegos que llegarían a PS2 estaba a la altura.



NÚMERO 181. La versión digital de Ronaldinho, que en aquella época militaba en las filas del FC Barcelona, también corrió al kiosco para leer nuestro especial de juegos de fútbol.



NÚMERO 182. ¡Link había vuelto! Y si su regreso ya era emocionante por sí solo, encima lo hacía en Wii, la nueva consola de Nintendo a la que todavía estábamos deseando sacarle todo el partido.



NÚMERO 183. 8 números después, *Gears of War* regresaba al escaparate de Hobby Consolas para demostrar su poderío y, de paso, avisaros de que ya habíamos realizado el análisis del juego.



NÚMERO 184. ¡Menudo 2007 se avecinaba! Nada menos que 100 jugazos, entre los que se encontraba *Assassin's Creed*, se adelantaron en el tiempo para formar parte de nuestro súper reportaje



NÚMERO 185. La larga espera había merecido la pena; el estreno de *Final Fantasy XII* en España vino acompañado de nuestro extenso análisis y de la enorme calidad que todos esperábamos.



NÚMERO 187. Dante no es de los que amilanan, y por eso al protagonista de *Devil May Cry* no le tembló la mano a la hora de saltar a la nueva generación... ¡ni a la de posar para Hobby Consolas!



NÚMERO 188. El Hombre Araña estrenaba juego, lo que le sirvió para hacerse fuerte en la portada de este número, que en su interior escondía las primeras imágenes de... ¡GTA IV!



NÚMERO 189. Solo 5 números tardó *Final Fantasy* en ganarse otra portada. En esta ocasión, el motivo de este "premio" fue nuestro reportaje exclusivo sobre la decimotercera entrega de la saga.



NÚMERO 190. Un "tal" Nathan Drake, al que apenas conocíamos aún, se coló en la tapa de este número. La verdad es que el chaval apuntaba maneras y decidimos darle una oportunidad...



NÚMERO 191. El E3 volvió un año más y, con él, nuestro clásico repaso a lo mejor de la feria, o lo que es lo mismo, a una cantidad ingente de juegos que llegarían en el futuro a todas las consolas.



NÚMERO 192. Un Snake más abueleto que nunca era el nuevo héroe de *Metal Gear Solid*, y también de la portada de un número de lo más completito en cuanto a variedad y cantidad de contenido.



NÚMERO 193. Sergio Ramos, Cristiano Ronaldo y Ronaldinho fueron los árbitros del encuentro más esperado del año: la nueva entrega de *FIFA* contra la de *Pro Evolution Soccer*. ¡Partidazo!



NÚMERO 194. ¿Ya pensabais que Mario se iba a quedar sin su portada en esta etapa? ¡Ni de broma! El fontanero volvió con más fuerza que nunca gracias al estreno de *Super Mario Galaxy*.



NÚMERO 195. Velocidad y tuning fueron piloto y copiloto en la nueva entrega de la clásica saga *Need Ford Speed*, que paró a repostar en la portada del último ejemplar de Hobby Consolas de 2007.



bio

DAVID ALONSO comenzó a colaborar en Hobby Consolas en el año 2000, con poco más de 18 años.

HA COLABORADO en otras revistas de Axel Springer, y actualmente también escribe en Playmania y en la web Hobbyconsolas.com

ES EL ENCARGADO de hacer los suplementos del 25 aniversario de Hobby Consolas. ¡Y eso es una de las mejores cosas que le han pasado nunca!

un sueño hecho realidad

por **DAVID ALONSO**

Cuando era niño, muchos de mis amigos soñaban con ser astronautas, futbolistas, exploradores... pero yo lo tenía claro: quería escribir en Hobby Consolas. Y es difícil, ¡pero a veces nuestros deseos se convierten en realidad!

Nunca olvidaré aquella tarde de verano del año 2000. Recuerdo, como si fuese ayer, el momento en el que, mientras paseaba con mis padres por la madrileña Plaza de Manuel Becerra, mi flamante Alcatel One Touch Easy emitió su politono de Boys Don't Cry, de The Cure. Al otro lado de la línea, una voz que afirmaba ser Manuel del Campo me pedía amablemente que me pasara un día por la redacción de Hobby Consolas "para conocerme". A decir verdad, el shock fue tan grande que no sé muy bien lo que contesté o, siquiera, si fui capaz de articular palabra alguna (bueno, algo diría si estoy escribiendo estas líneas), pero de lo que sí que estoy seguro es de que fue uno de los momentos más impactantes de mis 18 años de vida. ¿El mítico Manuel del Campo llamándome por teléfono tras haber rellenado, sin mucha convicción, un formu-

del "gran" Manuel del Campo era una sensación inenarrable. Sea como fuere, el caso es que tras unas cuantas duras pruebas en la redacción (en la que coincidí por primera vez con otro nervioso aspirante que quizá os suene: Daniel Quesada),

Formar parte de la que me parecía la mejor revista del mundo era algo con lo que fantaseaba desde que tenía apenas 10 años.

mi sueño se cumplió y, en agosto de 2000, pasé a formar parte del equipo de colaboradores de Hobby Consolas y, a la vez, a ser la envidia de gran parte de mis "consolegas" del barrio.

Los inicios no fueron nada fáciles, ya que, a pesar de que mis primeras colaboraciones consistían en analizar juegos "menores" a media página, el nivel de exigencia en la revista siempre ha sido máximo. Por suerte, y lejos de amilanarme, comprendí que si quería escribir en la mejor revista de videojuegos de España tenía que dar lo máximo de mí mismo y, gracias grandes dosis de esfuerzo y -sobre todo- a la ayuda de increíbles profesionales y mejores personas como Javier Abad, David Martínez, Daniel Quesada, Manuel del Campo, Sonia Herranz, José Luis Sanz, Daniel Acal, Abel Vaquero, la entrañable Chusa (la secretaria de redacción que siempre te alegraba el día nada más pisar la redacción) y muchos, muchos más, fui creciendo poco a poco, como "escritor" y como persona.

Y es que muchas cosas han pasado en mi vida desde los 18 años a mis actuales 34; amigos han ido y venido, seres queridos me han dejado, las alegrías se han intercalado entre las decepciones... pero todo ello siempre lo he vivido acompañado de una fiel compañera: Hobby Consolas. No existe apenas recuerdo personal, bueno o malo, que no esté ligado en mi cabeza a esta casa: no enterarme del 11-S por estar haciendo la preview de *Silent Hill 2* al borde de del cierre, colar imágenes de mi primer coche en el análisis de *Gran Turismo 4*, "reventar" 3 PS2 seguidas por sobrecalentamiento haciendo la guía de *Metal Gear Solid 2*, evadirme haciendo noticias para Hobbyconsolas.com (por entonces Hobbynews) en una de las peores etapas personales debido a un grave problema de salud... son tantas y tantas las vivencias en las que, de muy distinta manera, "mi" Hobby ha estado "ahí", que ya no soy capaz de concebir una vida sin ella. ¡Y esa sensación me acompañará siempre!



De lo que más orgulloso me siento es de haber podido conocer en persona a los mejores profesionales de la prensa de videojuegos en España. ¡Y a Mario y a Luigi, claro!

lario web de búsqueda de colaboradores para Hobby Consolas? Por primera vez en mi vida era consciente de que existía una posibilidad de escribir en la revista con la que traía por la calle de la amargura al kiosquero del barrio desde los 10 años, que ya al verme de lejos me señalaba con un gesto "si había salido o no la Hobby".

Sé que es posible que penséis que exagero, pero os aseguro que para alguien que con apenas 2 años ya flipaba con el ZX Spectrum de su tío, que creció rodeado de consolas y juegos, que gastaba sus pagas semanales en revistas como Microhobby o Hobby Consolas, y que admiraba a redactores como José Luis Sanz, Bruno Sol o Sonia Herranz, recibir la llamada

HOBBY

CONSOLAS



plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

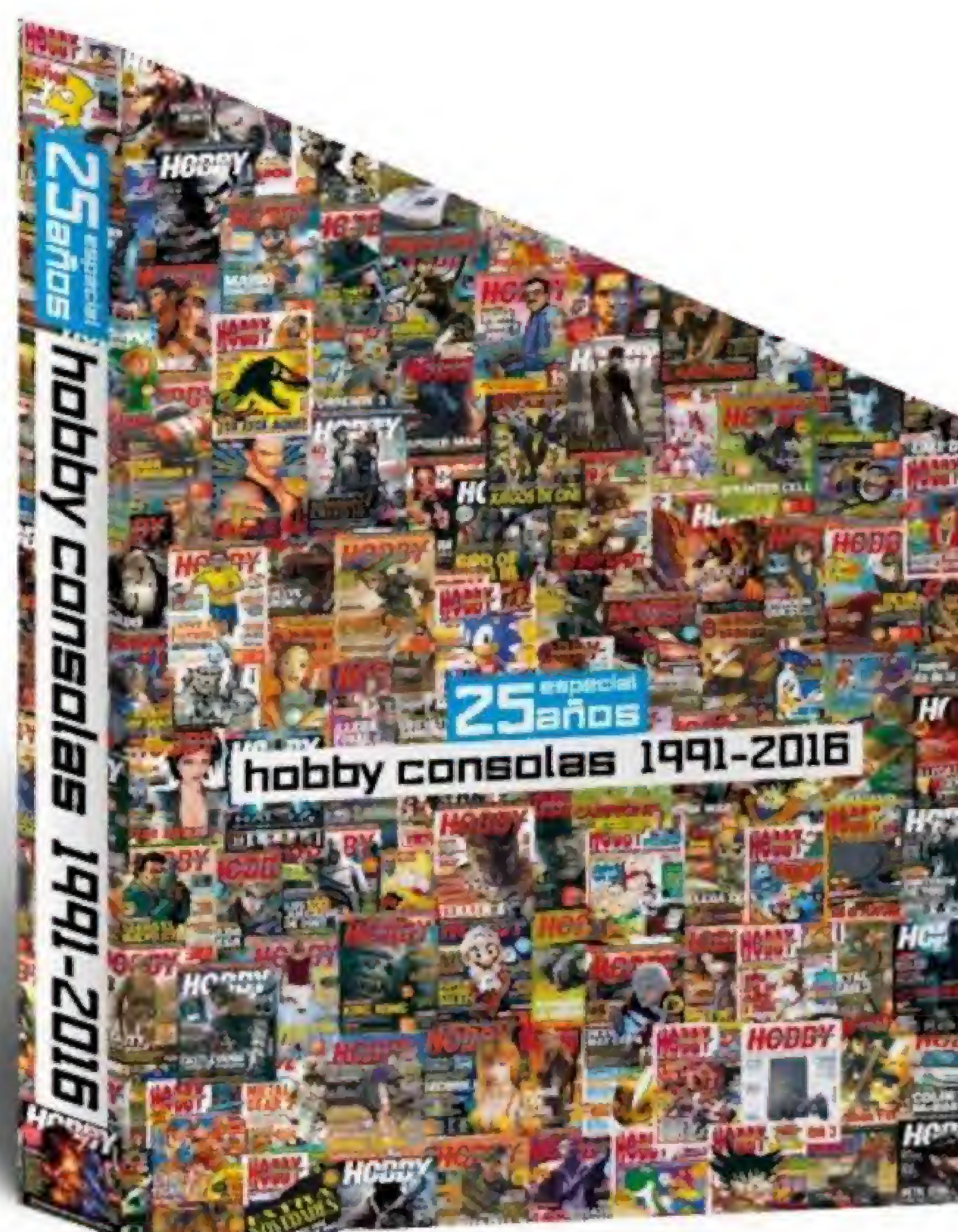
Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,
aprovecha nuestra **oferta de suscripción:**

12 números de
Hobby Consolas
+ archivador para
la colección
por solo
33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**